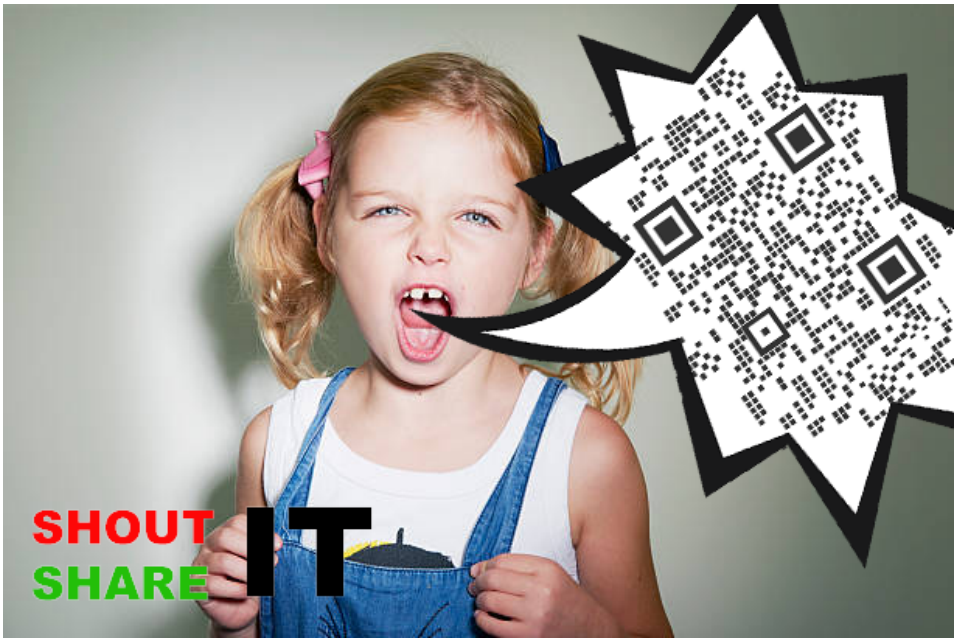
Иван Суббота

ТЕМНЫЙ ЭВЕРИ

ЭКСПЕРТ СМЕРТИ


SHOUT
SHARE
IT

Annotation

Многогранен виртуальный мир «Битвы богов», множество дорог лежат перед погрузившимися в его чарующие объятия. Каждый выбирает для себя свой Путь к могуществу, богатству, славе. Тьма или Свет, Порядок или Хаос, Жизнь или Смерть… Вступив на избранный Путь ты уже не просто сторонний наблюдатель разворачивающегося действа, зритель с галерки. Ты — непосредственный участник интригующих событий. Вчерашний студент, выпускник архитектурного института, под именем Темный Эвери избирает самый одиозный, самый пугающий Путь — Путь Смерти. Там, в виртуальном мире, он сильнее, быстрее, опаснее. Вот только и враги его тоже — сильнее, опаснее, могущественнее. А правила в виртуальном мире те же, что и в реальном — никаких правил. Второй роман цикла «Темный Эвери».

- Иван Суббота
  -
  - Глава 1
  - Глава 2
  - Глава 3
  - Глава 4
  - Глава 5
  - Глава 6
  - Глава 7
  - Глава 8
  - Глава 9
  - Глава 10
  - Глава 11

Иван Суббота
Темный Эвери. Эксперт смерти

В комнату вошло несколько мужчин и женщин. Стоявший у окна обернулся, расправил складки на белых одеждах и, дождавшись, когда вошедшие усядутся за стол, спросил:

— Ну, что сказал Сфинкс?

— Сказал, что это невозможно, — ответил здоровяк, демонстративно играющий мускулами, которые не могла скрыть надетая на нем безрукавка.

— Он не так сказал! — возмутилась белокурая девушка в зеленом платье.

Господин в строгом черном костюме, задумавшийся о чем–то о своем, еле слышно пробормотал:

— Да–да, он сказал по–другому.

— Он сказал, что у нас ничего не получится, — точно передал слова Сфинкса закованный в золотые доспехи рыцарь.

— А я как сказал? — удивился здоровяк. — Это одно и то же.

— Нет, не одно и то же, — не согласился рыцарь.

— А еще, он сказал, что у нас нет стимула, — вспомнила блондинка.

Глава 1

На огонь можно смотреть бесконечно.

Когда несколько лет назад, еще будучи Вальдом, паладином сотого уровня, я пришел в это место в первый раз, я присвистнул от восхищения и сказал:

— Ух, ты! Мощно! Круто!

Бросил в бушующее пламя набитый золотом кошель, дар Духу Огня, развернулся и пошел к первосвященнику за заданием.

А сегодня я уже больше часа сидел в нескольких метрах от края каменного уступа, за которым плавно и величественно текла огненная лава, и любовался танцем огненных лепестков. У меня и сейчас был кошель, набитый золотом. Я приготовил его, чтобы принести в дар Огню, но только бросать его в пламя я не стал. Это было уже не нужно. Я чувствовал это.

— Прив, ты знаешь, что такое огонь?

— Да.

Я усмехнулся. Прив, как всегда, в своем репертуаре. Предельно точен и предельно лаконичен.

Мое злополучное привидение висело у меня за правым плечом и тоже смотрело на огонь.

Иногда лава чуть остывала и тогда бушующее пламя спадало, обжигающий вихрь успокаивался и над пропастью спокойно и ровно вставали огненные лепестки. Здесь, в жерле вулкана, совсем не было ветра и раскаленный воздух иногда застывал в неподвижности. И тогда вставшие ровными рядами языки пламени напоминали замершее перед атакой войско, по которому лишь иногда пробегала легкая рябь.

Такие моменты мне нравились больше всего. Спокойствие стихии. Предвкушение. Короткий отдых перед огненной бурей, сметающей все на своем пути.

— Прив, что такое огонь?

Огонь набирал силу, заставлял двигаться ленивый воздух, огненная рать начинала колыхаться, с каждым разом все сильнее и сильнее, пока не превращалась в бушующий смерч.

— Огонь — это раскаленные газы, образующиеся в результате реакции окисления и вызванного этой реакцией выделения тепла.

Я покачал головой.

— Нет? — удивился Прив.

Как красиво!

Да, мощно. Да, круто. Но разве это главное? Как Вальд мог не видеть эту красоту раньше? Ведь огонь совсем не скрывал ее, наоборот, он настойчиво демонстрировал ее, словно говорил:

"Смотрите, я могу так! А сейчас я вот такой! А через мгновенье — другой! И никогда — одинаковый! Смотрите хоть вечность — вы не увидите и двух одинаковых картин".

Огонь, это красиво.

— "В напряжении пламени ты найдешь не ужас, но трепет восторга, и Огонь, правильно воспринятый, укрепит сущность твою", — продекламировал я.

А на красоту можно смотреть бесконечно.

— Что это? — спросил Прив.

— Мир Огненный. Когда–то я прочитал эту книгу и думал, что понял ее.

Я встал. Пора уходить, впереди еще много дел.

Но что–то не отпускало. Хотелось что–то сделать. Что–то сказать Огню. Дать ему понять, что я был здесь, что я видел его, что я понял его.

В руках у меня был кожаный кошелек, туго набитый золотыми монетами. Я размахнулся и из всех сил швырнул его в медленно текущие огненные волны.

Кошель не долетел до раскаленной лавы. Из ее недр вырвался язык пламени и слизнул кошелек на лету.

— Пошли, Прив. Нас ждут великие дела, — я направился к зеву длинного тоннеля, по которому час назад пришел сюда.

На другом конце тоннеля был Храм Огня. Там меня ждал Верховный жрец Храма. Он должен дать мне квест легендарного уровня, так мы называли задания, в награду за выполнение которых можно было получить предмет Легендарного класса.

А можно было и не получить. Это зависело от многих причин, в том числе и от уровня питомца, как на момент получения квеста, так и на момент его выполнения. Надеюсь, высокий уровень моего Прива не сильно срежет мне награду за квест.

— Я вижу, ты уже успел принять в себя Огонь, — сказал мне сегодня утром первосвященник Храма Огня. — Но ты ошибаешься, если думаешь, что познал его.

Он сам со мной заговорил, этот Верховный жрец. Я только вошел в ворота Храма и он был первым, кого я увидел. Я даже не успел открыть рот и поприветствовать его. Успел только посмотреть его инфу. Грандмастер Магии Огня, что само собой разумеется, 350–й уровень, человек. Путь Огня.

— Мастер, я знаю это, потому и проделал долгий путь под палящим солнцем через бескрайние просторы пустыни, — начал соловьем заливаться я.

— Не надо, — остановил меня жрец. — Не трать время зря. Слова — ничто. Ты или сможешь, или нет.

Он указал на высокие и узкие створки в боковой стене

главного зала Храма.

— За этой дверью есть ход. Он приведет тебя к месту, где ты проникнешься духом Огня. Или не проникнешься.

Стандартная фраза, прописанная во всех гайдах, посвященных прокачке репутации огнепоклонников. Достаточно было пройти по тоннелю до огненного озера в жерле вулкана, бросить в огонь принесенные дары и вернуться потом к первосвященнику. Получить повышение уровня репутации и долгожданный квест. Вовсе не обязательно было сидеть целый час и пялится на буйство стихии.

— Мастер, мне было обещано…

— Я знаю.

"Вы получили умение "Подавление защиты от Магии Огня" (пассивное).

Теперь Ваши заклинания Магии Огня будут игнорировать защиту, предоставляемую умениями "Сопротивление урону", "Сопротивление магическому урону" и "Сопротивление урону от Магии Огня".

Эффективность умений "Сопротивление урону", "Сопротивление магическому урону" и "Сопротивление урону от Магии Огня" противника совокупно снижена на: 10%.

"Подавление защиты от магии" +1. Всего: 1/10".

Это было утром. А сейчас уже скоро будет полдень. Все это время я потратил на то, чтобы добраться по тоннелю до огненного озера и обратно. И целый час наблюдал за пляской огня.

Я вышел из тоннеля и осмотрелся. Передо мною простирался главный зал Храма Огня. Верховный жрец, окруженный священниками рангом пониже, стоял в центре зала и смотрел в мою сторону.

Напряженное ожиданием лицо его светлело по мере моего к нему приближения, плечи его расправлялись, облегчение и удовлетворение проявлялось во всей его фигуре.

Я подошел к нему и остановился, глядя ему в глаза. В них светилось понимание.

— Ты увидел гармонию Огня, — сказал он и это был не вопрос. — Но Огонь, это только часть гармонии этого мира.

Я молчал. Слова были не нужны.

Он подошел и положил руку мне на плечо.

"Вы получили умение "Касание Огня" (пассивное).

Теперь наносимый Вами урон увеличивается за счет касания Огня.

Данное умение не потребляет ману.

Увеличение урона: +1%.

"Касание Огня" +1. Всего: 1/10".

Также молча, он убрал руку и сделал шаг назад. Еще несколько минут жрец разглядывал меня, словно принимая какое–то решение, а потом произнес:

— Огонь — это только одна из стихий, воплотивших этот мир. Чтобы полностью осознать величие даже одной стихии, надо почувствовать мощь каждой. Ты понял, как бесконечен огонь. Как он красив в своей первозданной ярости. Готов ли ты прикоснуться к таинству других стихий? Приподнять завесу, за которой скрывается то, что служит основой всего мироздания?

"Внимание! Вам доступно задание "Паломничество к Храмам Стихий".

Вам необходимо посетить Храмы четырех стихий и принести дары Духам Стихий.

Награда за выполнение задания: репутация с фракциями поклонников Духов Стихий.

Желаете принять задание?

Да/Нет".

Конечно, да! Да! Да! Да!

Я подтвердил принятие задания, утихомирил радость внутри себя и опять уставился на Верховного жреца. Это еще не все. Он должен дать мне еще один квест. Свой личный квест, за выполнение которого я получу Легендарную вещь. Или другую вкусную плюшку.

Жрец с сомнением смотрел на меня, будто не решаясь предложить мне задание. Надо его подтолкнуть.

— Мастер, я могу чем–нибудь помочь вам? Я вижу, вас что–то заботит.

— Слишком мало в этот раз прибыло бессмертных к Храму Огня. Слишком многие из паломников погибли от рук этих дикарей. Все ближе и ближе к Храму Огня размещают дикари свои становища. Все больше и больше поклонников Огня погибает от их рук.

Жрец замолчал, и я поспешил воспользоваться паузой:

— Я готов оказать вам посильную помощь в решении этой проблемы, Мастер. Скажите, что нужно сделать?

— Ты слишком юн и малоопытен, уровень твой мал. Но ты — бессмертный, — в раздумьях сказал он. — Я не могу послать жителей деревни или жрецов Храма в атаку на дикарей, местные огнепоклонники слабые бойцы. Этим я только отдам их в руки кровожадных нобийцев, а нас и так слишком мало.

Жрец опять с сомнением оглядел меня. Сокрушенно покачал головой.

— Настоящих воинов среди нас немного и все они заняты

куда более важным делом — они несут свет нашего учения заблудшим, — продолжил он. — Я рассчитывал, что с караваном прибудет много бессмертных, жадных до даров огнепоклонников, и мне удастся создать из них отряд, который очистит склоны вулкана от нобийцев. Ведь вам не страшна смерть. Но слишком мало прибыло бессмертных и все они не заслуживают пока доверия Огня. Ты — единственный, кого мы считаем другом. Но сможешь ли ты в одиночку противостоять толпе дикарей?

— Доверьтесь мне, Мастер, — я в почтении склонил голову.

— На южном склоне этой горы есть пещера. Нобийцы до того осмелели, что устроили там капище своих лживых богов. Установили идолов! Их надо уничтожить!

"Внимание! Вам доступно задание "Языческое капище".

Вам необходимо найти капище племени нобийцев

и уничтожить установленных там идолов.

Награда за выполнение задания: вариативна (зависит от уровня героя).

Желаете принять задание?

Да/Нет".

Есть! Быстро мысленной командой подтверждаю принятие квеста, пока жрец не передумал.

— Вы не разочаруетесь во мне, Мастер, — уважительно склоняю голову, разворачиваюсь и направляюсь на выход.

— И помни, Темный Эвери, — ударяют мне в спину слова Верховного жреца, — у тебя есть всего одна попытка!

— Прив?

Тишина…

— Прив!

— А? Что?

— О чем задумался, спрашиваю. Что такой грустный?

— Кто?

Мы шли из лавки алхимика к выходу из деревни. Чтобы обойти гору, в которой находился Храм Огня, потребуется несколько часов. Как раз к вечеру доберемся.

— Прив, ты настоящий ролевик!

— Ролевик? Кто это?

— Ролеплейщик. Настолько вживается в роль, что сам Станиславский ему поверит.

— Станил… савский? Кто это?

— Ладно, забудь, — я отмахнулся от вопроса Прива. — Лучше скажи, о чем задумался, что даже меня не услышал?

Огнепоклонники из деревни рассказали, что возле пещеры, где нобийцы устроили капище своих богов, разбито небольшое стойбище и я легко найду его по дымам костров. В стойбище

постоянно находилось несколько десятков дикарей, охранявших вход в пещеру. Уровень у них был небольшой — никого старше 30–го уровня.

— Задание вспоминал. Пытался. Вспомнить. Которое не смог.

Показалось, будто он тяжело вздохнул. Показалось. Всего лишь, показалось. Привидения не дышат. Вот я, лич, дышу, а привидения — не дышат. Не знаю почему так. Таковы законы этого мира. Или, как здесь говорят, такова воля богов.

— Не переживай, Прив. Найдем мы твое тело. Сделаем из тебя призрака, тогда ты все вспомнишь.

Прив промолчал. А я чувствовал, как он грустит. Я и раньше чувствовал Прива, всегда знал, где он находится, даже если не видел его. А в последнее время я стал чувствовать его еще лучше. И его настроение ощущаю. Смутно, но вполне достаточно, чтобы понять их.

Тоскует Прив. Сильно тоскует. Надо будет побыстрее разобраться с этим заданием — с поиском места его гибели.

Как меня и предупреждали, столбы дыма от костров нобийцев мы увидели издалека. Забравшись по склону горы повыше туземного стойбища, мы подкрались к нему поближе, на расстояние чуть менее шестидесяти метров, и рассматривали копошащихся внизу дикарей. Солнце уже практически скрылось за горизонтом саваны и я активировал "Ночное зрение". Пусть оно и слабенькое пока у меня, но туземцев разглядеть позволяет, благо огни костров тоже дают немного света.

— Каннибалы! — я сплюнул. Этого я не знал. Наверняка, это не было никакой тайной и информацию об этом можно было найти на форуме. Но я этим никогда не интересовался и поэтому, увиденное стало для меня неожиданностью. — Прив, они каннибалы!

— Вижу.

В центре стойбища, над самым большим костром висел котел, из которого торчала человеческая нога. Рядом с костром, словно бараньи туши, лежали нанизанные на жерди еще два человеческих тела.

— Чуть меньше сотни туземцев, — прошептал я. — Здоровья даже тысячи нет ни у кого. Семьсот, в основном. Даже бафиться не надо. Одними умениями обойдусь. Ты сегодня отдыхаешь, Прив. "Акелла все сам сделает". Заодно мою "Катюшу" проверим в работе.

За секунду я сделаю девять кастов. Девять выстрелов. Каждый каст забирает больше тысячи единиц жизни. Значит, на каждого аборигена мне хватит одного выстрела. На всю толпу — девять секунд, может девять с половиной. Накинем до десяти секунд на

всякий случай.

Итого, через десять секунд, здесь должно быть полностью зачищенное от туземцев поселение.

Вот сейчас мы и проверим мои расчеты.

Я вошел в режим "Скрытности" и стал спускаться к стойбищу. Можно было и отсюда начать атаку на стойбище, но так я доставал только самых крайних нобийцев, ближайших к нашей с Привом засаде.

Остановившись метрах в тридцати от туземцев, я засунул посох за пояс и скопировал позу Клинта Иствуда, которую он принимал во время дуэли в фильме "За пригоршню долларов" — руки опущены вдоль тела и чуть отстранены, расслаблено висят в сантиметре от бедер, ноги расставлены на ширину плеч, голова чуть наклонена вперед, холодные глаза пристально смотрят на врага.

Эх, еще бы сигару в зубы, вылитый ковбой получился бы.

Вместо сигары выпиваю дешевый трехминутный элик на снижение времени каста заклинаний и прищурившись смотрю вниз на туземцев.

"Ваше умение "Ночное зрение" улучшилось.

"Ночное зрение" +1. Всего: 2/10".

Я сплюнул, сжал правую руку в кулак, потом отогнул большой палец, распрямил указательный. Поднес ко рту и дунул, будто в дуло револьвера.

Повторил то же самое с левой рукой и прошептал:

— Сволочи! Это вам за убитого погонщика, за хозяина Ршана. За всех погибших паломников! За всех убитых огнепоклонников! Получите!

Я активировал "Изменчивую силу магии" и, сразу же, "Ярость".

"Водяной бич" протянулся от меня к ближайшему дикарю. Туземец еще даже не начал падать, как "Стальной клинок" вырвался из моих рук и понесся к другому нобийцу. Миг, и в третьего ударил "Огненный молох". Еще миг, и "Воздушный кулак" обрушился на четвертого. Первый убитый мною туземец только начал заваливаться на спину, как в пятого нобийца, прочертив белую линию на темном небосводе, сверху ударила "Звезда Смерти".

Я стоял на склоне горы и выпускал по туземцам одну очередь заклинаний, за другой. "Стальной клинок" сверкал в ночи, как белая молния, "Водяной бич" мелькал ярким синим цветом, а "Огненный молох" оставлял после себя оранжево–красные росчерки. И только "Воздушный кулак" оставался незаметным, неся врагу невидимую смерть.

Да, нобийцы — это не безмозглые крысы. У нобийцев есть интеллект. Слабенький, но есть. Следы от моих кастов явственно просматривались, рассекая темноту ночи словно трассирующие пули автоматического оружия. Меня туземцы не видели, но им понадобилось не более трех секунд, чтобы сообразить, откуда исходит опасность. Три секунды боя.

Оп! Мана кончилась! Быстро достаем элик и выпиваем его. Секунда потеряна…

Всего лишь на третьей секунде боя, когда почти треть нобийцев уже лежала бездыханными, оставшиеся в живых похватали копья и, издавая воинственные кличи, бросились ко мне. К той точке, из которой веером расходились убийственные заклинания, каждое мгновение уносящие жизни их соплеменников.

В храбрости и безумстве им не откажешь — дикари мчались ко мне, не обращая никакого внимания на падающих рядом с ними соплеменников, яростно рыча и размахивая копьями.

Опять нет маны! Быстро достаю еще один элик и выпиваю его. Потеря еще одной секунды.

Я снова полон маны и снова в бегущих ко мне аборигенов полетели залпы заклинаний.

А я продолжал бить заклинаниями по несущимся ко мне врагам, скашивая их одного за другим.

"Ярость" упала. Но это уже не важно. Осталось всего пятеро туземцев. Прошло десять секунд боя, две из которых потрачены на прием эликсиров, и от почти сотни туземцев осталось всего пять человек.

По этой пятерке мне пришлось выпустить по два заклинания в каждого. Потратил в два раза больше времени, но это им не помогло. Они не добежали совсем немного — последний нобиец упал буквально в паре метров от меня.

"Поздравляем! Вы получили новый уровень! Ваш уровень: 6.

Ваша выносливость увеличилась. Выносливость: +1.

Вам доступны свободные очки характеристик. Свободные очки характеристик: 5".

Наконец–то я вырвался с этого пятого уровня. Как я этого ждал! Как я об этом мечтал! И как буднично все произошло.

Надо посмотреть, что там у нас в итоге имеется для первого серьезного подземелья? Я открыл инфу и бросил все пять свободных статов в "Интеллект". Быстро пробежался по инфе глазами.

Имя: Темный Эвери.

Уровень: 6.

Опыт: 23600/25000 (до следующего уровня — 1400).
Фракция: Путь Смерти.
Статус: Адепт Смерти.
Раса: умертвие (нежить).
Класс: лич.
Специализация(1/2):
"Ассасин".
Профессия(2/2):
Заклинатель, Ученик.
Алхимик, Эксперт.
Характеристики (основные):
сила — 53,
ловкость — 6,
интеллект — 80,
мудрость — 25,
выносливость — 33.
Свободных очков для распределения — 0.
Текущее состояние:
сила — 53,
ловкость — 6,
интеллект — 428,
мудрость — 25,
выносливость — 33,
физический урон — 21–24,
грузоподъемность — 1390,
мана — 1135/13290,
здоровье — 365/365,
защита от урона — 34.
Навыки (10/10):
1. Магия Смерти, Грандмастер.
2. Магия стихий:
— Магия Огня, Мастер,
— Магия Воды, Грандмастер,
— Магия Земли, Мастер,
— Магия Воздуха, Мастер.
3. Книжник (фракционный, фракция Смерти).
4. Слияние с огнем.
5. Владение посохами и жезлами, Эксперт.
6. Владение ножами и кинжалами, Адепт.
7. Умник.
8. Притяжение маны.
9. Тайное преимущество.
10. Удача.
Умения:

"Иммунитет к Магии Разума" (расовое, врожденное, пассивное) — 10/10.

"Наблюдательность" (пассивное) — 10/10,

"Медитация" (активируемое) — 10/10,

"Иммунитет к огню" (пассивное) — 2/10,

"Концентрация" (пассивное) — 10/10,

"Скалолаз" (пассивное) — 2/10,

"Скорость" (пассивное) — 10/10,

"Идентификация монстров" (пассивное) — 10/10,

"Идентификация предметов" (пассивное) — 10/10,

"Знание — сила" (пассивное) — 10/10,

"Школа ядов" (пассивное) — 1/10,

"Скрытность" (активируемое) — 10/10,

"Отравленное оружие" (боевое, пассивное) — 1/10,

"Ярость" (активируемое) — 10/10,

"Сокровенная сила магии" (активируемое) — 1/10,

"Изменчивая сила магии" (активируемое) — 10/10,

"Удачливость" (пассивное) — 9/10,

"Экономия маны" (пассивное) — 10/10,

"Прилив сил" (активируемое) — 5/10,

"Ночное зрение" (активируемое) — 2/10,

"Сотворение пищи" (активируемое) — 2/10,

"Украсть чары" (активируемое) — 1/10,

"Перышко" (пассивное) — 1/10,

"Орлиный глаз" (пассивное) — 4/10,

"Широкая спина" (пассивное) — 10/10,

"Ядоварение" (активируемое) — 1/10,

"Подавление защиты от Магии Огня" (пассивное) — 1/10,

"Касание Огня" (пассивное) — 1/10.

Ого! Сколько у меня интеллекта и маны! Системные уведомления так часто мелькают, что я уже на автомате их закрываю, практически не глядя на содержание. При таком подходе не удивительно будет, если я какое–то нужное уведомление пропущу.

Порывшись в системках, я нашел пропущенное мною сообщение:

"Ваша основная характеристика "Интеллект" достигла 400 единиц.

Вы получаете награду (бонус):

сила магии: +40%;

мана: +4000;

время применения заклинаний: — 0,1 секунды (но не менее 0,5 секунды);

задержка применения заклинания: — 1 минута (но не

менее 0,5 секунды);

длительность заклинаний, растянутых во времени: +5 минут.

Эффекты бонусных наград суммируются (кроме силы магии)".

С "Интеллектом" все понятно — 50 единиц моего родного интеллекта, 30 единиц — за уровень Эксперта в Алхимии и 27 — одежда. Ну и дважды этот показатель удваивается — за навык "Умник" и за божественную репутацию Маардука.

Задержка с учетом предыдущих бонусов уменьшается на 8 минут, это пока для меня не актуально и вряд ли когда–нибудь станет актуальным — откаты после применения заклинаний что в Магии Смерти, что в Магии Стихий исчисляются секундами, так что я уже давно достиг установленного разработчиками капа в половину секунды. Это вам не Магия Порядка, там задержка на применение некоторых бафов может составлять целый месяц. И в Магии Тьмы тоже самое.

Так, что еще? Какое из умений нуждается в первоочередной прокачке?

В первую очередь прокачиваем "Сокровенную силу магии" и "Прилив сил". Значит, как только войдем в пещеру, сразу активируем первое и регулярно применяем второе. От сокровенки урон упадет немного и с каждым уровнем будет снижаться все больше и больше, но я все равно буду на себя бафы накладывать и эликами усиляться, это компенсирует снижение урона. С лихвой. Выше 150–го уровня там не должно быть монстров, а на боссе уже можно и изменчивую силу взять вместо сокровенки.

"Ночное зрение". Хм… Посмотрим на инстанс. Если в пещере будет полумрак, то тоже надо будет активировать умение. Полумрак подземелий — самое то для прокачки "Ночного зрения".

"Орлиный глаз" прокачивается сам собой, здесь от меня мало, что зависит.

"Украсть чары"… Хм, ну если встретится кто–то из мобов, на ком будут висеть какие–то бафы, то почему бы и не покачать это умение? Боюсь только, в пещере у меня не будет времени разглядывать всех монстров подряд.

"Подавление защиты от Магии Огня" прокачивается само, по мере использования заклинаний Магии Огня.

"Касание Огня" — здесь надо разбираться. Про это умение на форуме ничего нет. Судя по тому, что это умение относится к пассивным, оно должно прокачиваться само. Но вот в процессе каких действий героя прокачивается это умение — непонятно. Если буквально следовать описанию умения, то оно должно

развиваться при нанесении любого урона, как магического, так и физического. Причем, урон магический может быть от любого вида магии, не обязательно от Магии Огня. Разработчики всегда очень точно дают описания в игре. В общем, посмотрим по ходу пьесы, что будет происходить с этим умением.

Вроде все… С примерным направлением развития умений определился, примерный план действий наметил. Завтра утром приступим с Привом к его реализации.

Опыта, конечно, дали маловато. Тут система и высокий уровень моего питомца учла, несмотря на то, что он в бою участия не принимал, и разницу между его уровнем и уровнем убитых мобов. Да еще часть получаемого опыта срезалось из–за надетого на мне сета Очарованного странника, полностью состоявшего из Редких вещей, кроме ученического посоха, от которого я пока так и не смог избавиться.

Поздно, слишком поздно опомнились нобийцы. Если бы они кинулись ко мне на секунду раньше, то у некоторых из них были бы шансы добежать до меня. Другой вопрос, что меня на этом месте уже не было бы. Зря я, что ли, держал наготове под рукой заклинание "Прыжок", могущее перебросить меня на расстояние почти в шестьдесят метров?

"Он поднес револьвер ко рту и дунул в его ствол, а потом крутанул револьвер вокруг пальца и резким движением вложил в прикрепленную к бедру кобуру". Как–то так.

— Прив, пошли посмотрим, каким дропом порадуют нас сегодня боги.

Спускаясь к лагерю нобийцев, я открыл инфу и посмотрел, сколько у меня осталось маны. Менее десяти процентов.

Нда… С маной надо что–то делать. Эх, Вальд, что же ты так лопухнулся с городком Альбасете? А кто знал, что так выйдет? Был такой милый и тихий городок… Но, ничего… Я еще вернусь туда.

Завтра, при зачистке пещеры, враги будут посерьезнее этих. Мана нужна. Двадцати карманов пояса, забитых пузырьками с зельем, восстанавливающим ману, может не хватить на всю пещеру. Надеюсь, тех пузырей, что половину рюкзака занимают, мне хватит и до босса дойти, и самого босса завалить.

Интересно, какой там босс? Босс инстанса — это не просто монстр с самыми высокими в локации показателями характеристик. Когда речь идет о боссах, характеристики мало о чем говорят. Здесь совсем другие системы пересчета основных характеристик во вторичные. Например, у барона Красмайера, босса подземелья замка Редшир, на которого охотился Вальд весь последний год, на 350–ом уровне было целых 45 миллионов

единиц здоровья. Такого монстра не всегда могла завалить команда из пяти героев, даже несмотря на то, что у Красмайера было уязвимое место — как маг он мог использовать только Магию Воздуха. Зато физический урон своим посохом он наносил такой, что не каждый молотобоец смог бы нанести.

Будем надеяться, что местный босс окажется мне по зубам. Но пойду в пещеру я только завтра. Все запланированное на сегодня, я уже выполнил — работу "Катюши" проверил, пристрелку произвел.

Утром мой герой появился в игре в том самом месте, из которого мы с Привом наблюдали за лагерем каннибалов. Отходить далеко от входа в пещеру не хотелось и я понадеялся, что возродившихся каннибалов не окажется рядом при моем появлении в игре.

Мои надежды оправдались и мое появление осталось незамеченным.

Около сотни туземцев слонялись по стойбищу около входа в пещеру и, как они думали, представляли собой надежную его охрану.

Призываю Прива, будет на подстраховке, если что. Выпиваю эликсир, удваивающий силу магии, кастую на себя свиток с аналогичным заклинанием. Оба усиления — трехчасовые. Оба стоят немалых денег, но Легендарная вещь, которую я получу за выполнение задания, того стоит. Принимаю еще один трехчасовой эликсир, увеличивающий "Интеллект" на 10 единиц, и, довольный, закрываю выскочившую системку.

"Ваша основная характеристика "Интеллект" достигла 450 единиц.

Вы получаете награду (бонус):

сила магии: +45%;

мана: +5000;

время применения заклинаний: — 0,1 секунды (но не менее 0,5 секунды);

задержка применения заклинания: — 1 минута (но не менее 0,5 секунды);

длительность заклинаний, растянутых во времени: +5 минут.

Эффекты бонусных наград суммируются (кроме силы магии)".

Еще пять тысяч маны! Без активированного умения "Изменчивая сила магии" мне этой маны надолго хватит.

И последний баф — снижение времени чтения заклинаний. Надеюсь, с такими бафами я успею пройти пещеру за три часа. Иначе придется принимать очередную порцию эликсиров, а я

хотел бы сэкономить на этом.

Я встал в полный рост и двинулся к лагерю нобийцев.

— Ну, что, сволочи? Не ждали? А мы приперлись!

Десять секунд "Катюши" и стойбище перед пещерой опустело в очередной раз. И никаких банок с маной не пришлось потратить на этот раз. Я даже "Скрытность" не стал использовать — стоял, словно терминатор с ручным пулеметом в руках, и расстреливал бегущих ко мне туземцев.

Но "Прыжок" на всякий случай держал наготове.

"Поздравляем! Вы получили новый уровень! Ваш уровень: 7.

Ваша выносливость увеличилась. Выносливость: +1.

Вам доступны свободные очки характеристик. Свободные очки характеристик: 5".

Опять все пять полученных за новый уровень статов уходят в "Интеллект". Еще немного маны. Еще немного мощности моим заклинаниям.

— Вперед, Прив! В пещеру!

Я активирую "Скрытность", а Прив "Невидимость" и мы входим в пещеру. Короткий коридор и перед нами первый зал, небольшой, метров сорок в диаметре. По нему лениво бродит несколько каннибалов.

Прикрепленные к стенам факелы с трудом разгоняют тьму. Значит самое время для "Ночного видения", активирую его.

Что там за уровень у каннибалов? 60–й уровень у большинства, у парочки — 65–й. Здоровье в районе 1200 – 1500 единиц. Даже с учетом возможного сопротивления магии или просто урону, я их легко могу снести "Катюшей". Но рисковать и выделываться сейчас не стоит.

Активирую "Сокровенную силу магии" и бью туземцев заклинанием второго уровня "Огненная молния" с базовым уроном в сорок единиц и потребляющим всего 20 единиц маны. На применение одного заклинания у меня уходит всего 0,6 секунды, почти кап.

После второго каста туземцы сообразили, что к чему, и бросились ко мне. Все шестеро оставшихся в живых. Ну, давайте попрыгаем.

Урон от моей "Огненной молнии" почти в три раза перекрывает количество здоровья у нобийца. Одного каста на аборигена более, чем достаточно. Может на первоуровневое заклинание перейти? В целях экономии маны? Нет, пусть будет это, с гарантией.

Пока туземцы бежали ко мне, я успел уложить еще одного. Только они подбежали, как я прыгнул.

И вот стою уже у противоположной стены. Разворачиваюсь и успеваю сделать четыре каста, после чего опять прыгаю на сорок метров. Нобийцы, это вам не пантера с ее дикой скоростью. Сорок метров они пробегают за целых три секунды. Пробежать сумел только один, да и его я успевал уложить за эти три секунды, но решил снизить риск в этом походе до минимума. Добил последнего аборигена уже после "Прыжка", с нового места.

Вот так. Прошло несколько секунд и путь свободен.

— Прив, если так и дальше пойдет, то мы за полчаса всю пещеру пройдем.

Прив молчит. Опять свои думы думает. Чувствую его настроение.

В следующем зале было уже около пятидесяти туземцев. Их я убил файерболами. "Огненный шар" тоже раскрыл туземцам мое местонахождение и мне пришлось попрыгать, но зато это заклинание третьего уровня накрывало сразу несколько человек и мне пришлось сделать всего восемь кастов.

После зачистки этого зала получил восьмой уровень. Опять бросаем все статы в "Интеллект" и идем дальше.

"Ваша основная характеристика "Интеллект" достигла 500 единиц.

Вы получаете награду (бонус):

сила магии: +50%;

мана: +6000;

время применения заклинаний: — 0,1 секунды (но не менее 0,5 секунды);

задержка применения заклинания: — 1 минута (но не менее 0,5 секунды);

длительность заклинаний, растянутых во времени: +5 минут.

Эффекты бонусных наград суммируются (кроме силы магии)".

Длинный коридор с нависающими со свода каменными сосульками выводит нас в очередной зал. Я оглядел его и тихо присвистнул.

— Прив, мы ведь настоящие герои?

— Конечно!

— А настоящие герои — что?

— Что?

— А настоящие герои всегда идут в обход!

Этот зал был диаметром больше восьмидесяти метров и находилось в нем не менее сотни нобийцев. И уровень у них колебался между девяностым и сотым. Но главное — между нобийцами, бродящими по залу, ползали змеи. Много змей, очень

много, и некоторые из них были просто гигантских размеров, не менее десяти метров длиной.

И змеи и туземцы кучковались, в основном, ближе к центру зала. Изредка кто–то из нобийцев подходил к стене пещеры, стоял около нее несколько секунд, посматривая по сторонам, а потом уходил обратно к центру. Змеи подползали к стенам чаще, но тоже надолго возле них не задерживались.

Между стеной и ближайшими к ней нобийцами и змеями оставался свободный промежуток, метров десять шириной. С моей "Скрытностью" вполне можно проскользнуть мимо незамеченным.

"Ваше умение "Ночное зрение" улучшилось.

"Ночное зрение" +1. Всего: 3/10".

Тьху! Мелькают тут системки всякие перед глазами! Отвлекают в самый неподходящий момент! Я залез в настройки и отключил ряд системок. О нанесенном уроне, об убитых мобах. Сообщения об улучшении умений тоже убрал, оставив только те случаи, когда система уведомляет о достижении умением десятого уровня.

Закрыл настройки и опять внимательно обвел взглядом всю пещеру, уделяя особенное внимание узкому проходу между стеной пещеры и дрейфующими по ней мобами. Вполне можно проскочить.

Эх, еще бы невидимость кастануть на себя на всякий случай. На случай, если вдруг змея или туземец ближе, чем на два метра подойдет. В этом случае они меня даже под "Скрытностью" заметят, а под невидимостью — не заметили бы. Жаль, не догадался я прикупить свитки невидимости.

Значит, рисковать не будем и поступим по–другому.

— Почему?

— Что, почему? — я раздраженно обернулся в сторону Прива. По моим ощущениям он стоял прямо позади меня.

— Почему настоящие герои всегда идут в обход?

Я закатил глаза. Тут, понимаешь, боевая операция в самом разгаре, а его всякие глупости интересуют.

— Потому, что они настоящие герои и глупостями не занимаются, — ответил я. — А потому, давай сделаем так. Снимай невидимость, включай бестелесность и двигай через центр этого зала в тот коридор и по нему дальше, в следующий зал. Особо не торопись. Пусть за тобой все увяжутся. А там в центре зала зависнешь. Хочу всех собрать в одну кучу.

— Это называется — в обход? Как настоящие герои?

— Именно, Прив, именно! Вперед!

Прив сбросил невидимость и неторопливо поплыл к центру

зала.

Его заметили буквально сразу и целая толпа туземцев бросилась к нему. Змеи от них не отставали. Нобийцы опять заорали свои боевые кличи, гулким эхом отдающиеся от сводов пещеры, но шипение змей перекрывало даже вопли нобийцев.

Сразу стало как–то жутковато.

А Прив — ничего. Ноль эмоций. Плывет себе, покачивая телом, в сторону центра зала и не обращает внимание ни на бросающихся на него змей, ни на тычки копий нобийцев. Уже целая толпа вокруг него собралась.

Я не удержался и выпустил пару файерболов по толпе. После первого огненного шара, ударившего в толпу и унесшего жизни по меньшей мере пятерых нобийцев и десятка змей, туземцы развернулась и бросилась в мою сторону. Вокруг Прива остались только змеи.

Прив неторопливо двигался в сторону коридора.

"Прив, ускорься! С такими темпами у тебя скоро бестелесность слетит, а мы не знаем, сколько еще залов впереди".

Получив мою мысленную команду, Прив заметно прибавил в скорости. За ним потянулась вереница змей.

Ну, хоть ползучих гадов уведет за собой. А с нобийцами я и сам как–нибудь справлюсь.

"Прив! В следующем зале не останавливайся! Двигай до самого конца пещеры и собирай всех мобов по пути. Как достигнешь последнего зала, становись в центре и жди меня. Я скоро догоню тебя. Если, вдруг, меня не будет, а у тебя бестелесность вот–вот спадет — ныряй в невидимость и удирай оттуда. Все понял?"

"Да".

Нобийцы уже почти рядом.

"Прыжок"! Я перепрыгнул в другое место от греха подальше. Жаль, фокус не удался. Но попытаться надо было. Теперь окончательно понятно — заклинания, оставляющие следы или иным образом позволяющие определить место, откуда был сделан каст, против разумных лучше не применять. Даже, если они в это время атакуют питомца. Кроме, конечно, тех случаев, когда заклинания убивают разумного с одного каста.

Но это — не страшно. У меня есть и другие заклинания. Которые не демаскируют меня. Тот же "Воздушный кулак", он вообще невидим. Или "Звезда Смерти", она сверху падает на цель. И "Молния" тоже сверху бьет. А на уровне Мастера и Грандмастера еще больше подобных заклинаний. Например, "Имплозия" из Магии Воздуха или "Инферно" из Магии Огня. Или "Аура Смерти" из Магии Смерти.

Короче, есть чем приголубить врага, оставаясь в незаметности.

Я добил последнего врага и перевел дух. Пришлось попрыгать, зато зал полностью чист — змеи уползли за Привом, а нобийцев я укокошил.

Сколько времени я потратил на это? Пять минут… Приву еще десять минут в бестелесности можно оставаться.

"Прив, ты как?"

"Что?"

Блин горелый! Он еще штокает! Я побежал к коридору, ведущему в следующий зал.

"Как дела у тебя? Что сейчас делаешь?"

"Дела у меня нормально. Сейчас я лечу".

"Монстры преследуют тебя?"

"Да".

"Много?"

"Очень много".

Минута и я в следующем зале. Пусто. Этот зал был еще больше предыдущего. Интересно, сколько монстров увел за собой Прив?

"Прив, сколько залов уже прошел?"

"Пролетел. Я не хожу, у меня нет ног. Я летаю. Пролетел три зала. Подлетаю к четвертому".

Я сбросил "Скрытность" и рванул за Привом. Осталось девять минут бестелесности.

Выбегаю в очередной зал. Этот зал был совсем огромным. И по нему слонялось несколько нобийцев. И пара десятков змей ползало. Не засекли, видать, Прива, когда он через зал пролетал.

И я не буду на них отвлекаться. Я побежал к виднеющемуся метрах в двухстах впереди входу в тоннель. Один из бродящих по залу нобийцев не спеша двигался по пересекающему мой путь курсу. Пока меня не видит, но обязательно увидит — мы с ним практически столкнемся. А чуть дальше еще пара змей почти на моем пути свернулись в клубки.

Не дожидаясь, когда нобиец заметит меня, задействую "Катюшу" и, как только он определяется у меня как цель, выпускаю в него целый залп из пяти заклинаний. Нобиец падает только после пятого заклинания. Плохо! Сокровенка режет урон все больше и больше, а у "Катюши" он и так маленький. Зато маны "Катюша" кушает, как самый последний проглот. Единиц 800 маны где–то сейчас потерял.

Но менять "Катюшу" на другое заклинание не стал, на бегу выпускаю пару залпов по улегшимся на моем пути змеям и убиваю их. Еще полторы тысячи единиц маны как не бывало. Чем

хороши мгновенные заклинания, так это тем, что не надо опасаться, что собьешься с них в движении. Жаль, что у них урон совсем маленький, так бы это настоящее Вундерваффе было.

"Прив, как дела у тебя?"

Осталось восемь минут бестелесности. Я бегу уже по тоннелю к следующему залу.

"Хорошо".

Новый зал. Опять почти никого. Сколько же монстров Прив за собой увел? Молодец у меня пет! Ему даже дудочки не надо, как тому крысолову.

Пробегаю в темпе через зал, опять задействую "Катюшу", чтобы расчистить себе проход от не ушедших за Привом монстров. Сейчас время важнее, чем мана.

"Летишь?"

"Нет".

"Как нет? А что делаешь?"

Тоннель. Опять новый зал.

Прив опережал меня на пять минут. С его скоростью он сильно оторваться не мог. По моим прикидкам, я его должен буду догнать в следующем зале.

"Катюша" сносит с моего пути несколько нобийцев. Вбегаю в тоннель.

"Вишу".

"О! Дошел до последнего зала? Сколько всего залов?"

"Долетел. У меня нет ног, я не умею ходить. Всего пролетел четыре зала. Этот — пятый".

Шесть минут бестелесности.

Я вбегаю в последний зал и резко торможу. В середине зала — столпотворение. Нобийцы и змеи всех цветов и размеров, от самых мелких, не больше метра длинной, до многометровых и толстенных, руками не обхватишь, огромной толпой скучковались в центре зала, напоминая бурлящую массу, кипящую на огне.

Я, пробегая другие залы, думал, что это они были огромными, но теперь мне кажется, что они были совсем крошечными. По крайней мере, в сравнении с этой пещерой — до противоположной стены было никак не меньше полукилометра.

И в середине этого зала собралась гигантская беснующаяся толпа. Там одних нобийцев было несколько сотен. Возможно даже, их там было больше тысячи.

Хорошо, что я успел остановиться и не влетел в зону их агро. А то они бы все на меня накинулись.

Только один нобиец среагировал на меня.

Самый ближний ко мне туземец, размахивая копьем, бросился в мою сторону. Я его снял "Катюшей" и сразу же

активировал "Скрытность".

Пять минут бестелесности осталось у Прива.

Я упираюсь руками в колени и делаю глубокий вдох. Нервы! Усталости нет, но нервы требуют каких–то привычных действий, выработанных с годами рефлексов.

Бросаю оценивающий взгляд на толпу монстров и прикидываю план дальнейших действий. Толпа оказалась несколько больше, чем я ожидал. Это подземелье явно не для одиночек. Здесь нужна группа. Стандартная группа из пяти человек. И отнюдь не пятого уровня.

Окидываю взглядом пещеру и замечаю то, что раньше ускользнуло от меня — в выделанных в стенах пещеры нишах стоят идолы. Все они так или иначе связаны со змеями. Высеченные из камня кобры с раздутыми капюшонами, свившиеся в кольца вырезанные из дерева питоны, сбившиеся в клубок с торчащими во все стороны змеиными головами какие–то мелкие гады.

В самой большой, под стать пещере, нише стоял главный идол туземцев — гигантский красноватый змей, свивший свое тело в концентрические кольца, из которых уходило вверх толстое змеиное тело, изгибающееся в виде английской буквы "С". Перед ним стоял нобийский шаман и что–то камлал.

Судя по всему, этот шаман и есть босс инстанса. От меня до него было около трехсот метров и разглядеть его свойства я не мог. Ну и ладно, оставим его на потом. А пока что, надо разобраться с этой толпой.

Есть вариант, забиться в угол, убрать в невидимость Прива и подождать, пока все туземцы разойдутся по своим местам, а с ними заодно и змеи. Тогда здесь останется сотни три или, пусть даже, четыре нобийцев. Ну, и змей сколько–то. Все равно с ними будет справиться проще, чем с это оравой.

Эх, будь у меня изучено заклинание четвертого уровня "Огненное кольцо", я сейчас бы кастанул его вокруг этой толпы и прошелся бы огненными валами туда–сюда пару раз, как это делал караванщик в пустыне во время нападения нобийцев на караван. Но "Огненного кольца" у меня не было. А потому, поступим по другому.

Я проверил свою ману. Маловато осталось. Открываю рюкзак и достаю банку с эликсиром, восстанавливающим ману. Выпиваю его. Пузыри с маной на поясе пока не трогаю — их я буду использовать во–время боя. В бою времени лезть в рюкзак у меня не будет.

Взгляд в сторону шамана. Продолжает камлать по–прежнему. Ну пусть камлает, лишь бы не мешал. Потом разберусь с ним.

Перевожу взгляд на толпу и начинаю кастовать заклинание.

Около тысячи нобийцев. От 80–го уровня, до 130–го. Здоровье у некоторых доходит до двух тысяч единиц. Змей вообще несколько тысяч. Разных.

И все это сбилось в одну огромную ораву в центре зала. А над скопищем тел висит белесая фигура Прива.

Эпическое зрелище!

Полумрак подземелья, огромная толпа и над нею фигура в белых одеждах, струящихся вниз. Сейчас бы еще мелодию какую–нибудь подходящую врубить… Адажио соль минор Ремо Джадзотто, например.

Включаю запись происходящего. Потом наложу на нее Адажио Альбинони и выложу ролик на форум. Пусть народ полюбуется — красиво ведь!

Каст!

"Болото", заклинание третьего уровня из Магии Воды. Вся толпа погружается по пояс в грязевую жижу. Это чтоб не разбежались. Выбраться, конечно, смогут, но не сразу. Начинаю новый каст.

Толпа как бесновалась, пытаясь дотянуться до Прива, так и продолжает бесноваться. Меня не видит. Ха! "Болото" накладывается на площадь, место, где находится применивший это заклинание маг, оно не выдает.

Каст!

И вокруг толпы затанцевали огненные языки. "Круг огня", Магия Огня, третий уровень.

Быстрый взгляд в сторону далекого шамана и приступаю к новому заклинанию.

Каст!

И на беснующуюся толпу ложится "Ядовитое облако". Растянул его так, чтобы оно и толпу всю накрыло и еще метров пять свободного пространства вокруг толпы прихватило. На всякий случай. Концентрация в этом случае меньше, но для меня не это сейчас важно. Главное — облако яда достаточно плотное и через него ничего не просматривается.

Можно и "Гниль" из Магии Смерти было бы кастануть, но это заклинание меньше времени держится. А "Ядовитое облако" с моими бонусами за "Интеллект" висеть будет долго. Даже больше, чем нужно. Но это — пусть. Не помешает.

А теперь — "Ярость"!

И в зеленое облако полетели огненные шары.

"Прив! Давай невидимость и улетай оттуда. У тебя скоро бестелесность упадет".

"Хорошо".

Посылаю в облако файерболы один за другим, а сам периодически поглядываю в сторону шамана. Тот все камлает и камлает. Не нравится мне это.

Системка с уведомлением о достижении девятого уровня замелькала. Отмахиваюсь от нее. Статы потом распределю. Сейчас не до этого.

Мана кончилась.

— Прив, шамана видишь?

Выпиваю пузырек с зельем маны, и продолжаю бить файерболами в скрытую зеленым облаком толпу.

— Нет.

Плохо.

Изредка кто–то выбирался из болота и преодолевал "Круг огня".

Понятно, там Прива теперь нет, вот он, рядом со мной висит, справа от меня. Ничто теперь их там не держит. Только из болота так просто не выберешься. А пока выбираться будешь, если не попадешь под файербол, так от ядовитого облака умрешь.

Девятый уровень взят. Надо бы распределить свободные статы, но пока не до этого. Потом, все потом! Появится свободная минутка — разбросаю статы по характеристикам. Хотя, по каким характеристикам? Все — в интеллект!

Самым крепким нобийцам все–таки удавалось вырваться из западни. Тех, кого я видел, я сносил "Катюшей" — каждое из ее заклинаний слабее "Огненного шара", но в совокупности они наносят больше урона за одинаковый период времени, чем файербол, если цель единичная. Но маны "Катюша" ест, конечно, много.

Выпиваю еще один флакон маны.

Шаман камлает. И что он там сотворить хочет? Пока что, ни одного тотема не поставил и никаких других следов его деятельности я не вижу.

— Прив, двигай вдоль стены в ту сторону, — махаю рукой, указывая направление, — метров через триста увидишь шамана. Как увидишь, скажешь мне. Гляну через твои глаза, что он собой представляет. Будь готов, на всякий случай, атаковать его.

Прив молча поплыл к шаману.

Одиннадцатый уровень! А ведь времени на каждый следующий уровень уходит все больше и больше. После взятия восьмого уровня я выпустил штук двадцать огненных шаров, прежде чем появилась системка о взятии девятого уровня. А сейчас уже больше сотни файерболов ушло в сторону зеленого облака, прежде чем уведомление о взятии нового уровня увидел.

Файерболы срывались с моих рук. Что плохо, так это не вижу,

что там, внутри зеленого облака, творится.

Оп! Опять мана кончилась. Секунда на то, чтобы достать из кармана на поясе пузырек с зельем и выпить его, и я снова полон маны.

Файерболы опять полетели внутрь ядовитого облака.

"**Вы нанесли 1 000 000 единиц урона Магией Огня.**

Ваше мастерство в Магии Огня повысилось.

Текущий статус: Грандмастер.

Урон от заклинаний Магии Огня: +100%.

Время применения заклинаний Магии Огня: — 0,1 секунды.

Вы достигли максимального уровня мастерства в Магии Огня".

Прив уже полпути к шаману проделал. А тот все камлает. Начинаю потихоньку сдвигаться в его сторону. Чувствую, сейчас духов понапризовет и мне станет плохо, очень плохо. Совсем плохо.

По мере продвижения продолжаю посылать файерболы в облако.

Надо было начинать с шамана.

Пока двигаюсь, замечаю нобийцев, сумевших выбраться из ловушки. Таких оказалось немало. Даже нескольких змей замечаю. Слабовата у меня еще сила магии, слабовата. Стоят нобийцы, настороженно озираются. Или бродят по залу, сжимая копье и зыркая по сторонам. Меня не видят, далеко слишком. Не дотягивается их зона агро до меня.

"Я на месте".

И только я услышал это послание от Прива, как раздался грохот. Пол, стены, свод пещеры содрогнулись.

Поворачиваю голову в сторону шамана и вижу — он тяжело вытирает пот со лба и опускает руки. Закончил свое камлание. Но почему на лице его написана обреченность?

Глаза гигантского змея за его спиной засветились зелеными огоньками.

Срываюсь с места и несусь к шаману. Выжившие нобийцы, наоборот, бросаются в другую сторону. Пробегают мимо меня, попавшего в зону их агро, и не обращают на меня никакого внимания. В глазах — смертельный ужас.

Дикие люди. Дикари-с

Я же в считанные секунды добегаю до шамана и, как только он определяется у меня как цель, запускаю в него "Катюшу".

Только поздно — за мгновенье до того, как с моих рук сорвалось первое заклинание каменная змеюка открыла пасть, подхватила зубами шамана и, подкинув его вверх, раскрыла пасть

еще больше. Шаман, сделав несколько кувырков в воздухе, упал в раскрытую пасть. В пасть совсем уже не каменной, а из настоящей плоти змеюки.

Змея сытно сглотнула…

Миг!

И она уже рядом.

До чего же быстрая тварь!

Еле успел "Прыжок" применить. Только что, буквально мгновение назад, эта змеюка была там, в полусотне с лишним метров от меня, и вот она уже в том месте, где мгновенье назад стоял я. И это — не телепортация! И даже не "Прыжок"! И не "Блинк"! Это расстояние она проползла!

Я сделал еще один прыжок, от греха подальше, и уставился на змеюку.

Значит, шаман — босс? Никакой он не босс. Вот, кто босс этого подземелья!

Чувствую, здесь мне ни "Катюша", ни файербол не помогут. Здесь мне понадобится мое единственное убойное заклинание — "Луч Смерти".

Аккуратно приближаюсь к змее. Она неторопливо, медленно, я бы даже сказал — вальяжно, ползет по залу, поворачивая голову из сторону в сторону. Меня не видит. А я ведь чуть было не сбросил "Скрытность", когда бежал к шаману, хотел увеличить скорость. Вовремя передумал.

Подкрадываюсь на шестьдесят метров, "Луч Смерти" наготове. Но сначала посмотрю ее инфу. Первое правило волшебника. В смысле — охотника на монстров. Всегда смотри информацию о монстре, на которого хочешь напасть. Обычная с виду крыса может оказаться монстром, который тебе не по зубам.

Нарушают это правило сплошь и рядом, но на боссах, как правило, его соблюдают.

Только собрался открыть ее инфу, как она — шшшух! Молнией прошуршала в сторону ядовитого облака. И уже в полусотне метров дальше. Я видел, как она подхватила вылезшего из облака яда беспечного нобийца и схрумкала его.

Мне даже как–то жаль стало этого несчастного — он старался, выбирался из болота, ежесекундно теряя единицы жизни, надеялся выкарабкаться из этого ядовитого ада, сохранить себе жизнь. С каждым метром терял надежду все больше и больше и вот, когда уже казалось, что нет надежды, он все–таки выбирается на волю. И, радостный, бежит навстречу протянувшей к нему руки свободе, а попадает в зубы громадной змеи.

Опять подбираюсь на шестьдесят метров. Аккуратно–аккуратно. Тихонько–тихонько. Заклинание "Прыжок" — наготове.

Заклинание "Луч Смерти" пока отложил.

Змеюка подхватила еще одного беспечного нобийца, вылезшего из облака, и проглотила его.

А не надо было поклоняться ей! Идолы змеиные тут ставить!

Змея обвила себя кольцами. Устроилась неподалеку от ядовитого облака. Понравилось ей там.

Подкрадываюсь к ней и открываю ее инфу.

"Шшлосс Пурпурный — Змей–прародитель. Уровень: 110. Сила: 300. Ловкость: 400. Интеллект: 200. Мудрость: 200. Здоровье: 1 000 000/1 000 000".

Так это не она, а он. Змей. Гад.

Уровень всего–ничего, а статов как у героев 200–го уровня. Здоровье вообще дикое. Как такого убить с моими способностями? А ведь у него наверняка есть какое–то сопротивление урону. И защита тоже есть, пусть немного, но тысяч пять урона при таком уровне здоровья она должна резать по–любому.

А убить придется. Пусть не с одного раза, с нескольких, но деваться некуда — задание Верховного жреца надо выполнять. Придется попрыгать — "Луч смерти" оставляет после себя четкий след, явственно указывающий на место, откуда его кастанули. А этот змей — не безмозглый моб. "Интеллекта" у него больше моего родного, мне пока что о таком только мечтать приходится. Вон как он быстро сообразил, откуда я "Катюшу" по шаману применил, а ведь был полукаменным, когда я ее кастовал.

А как быстро он передвигается! Не удивительно — с его то ловкостью. С этим мобом надо быть предельно осторожным.

Это сколько же жизни я с него сниму "Лучом Смерти"? Базовый урон заклинания — 750 единиц… с учетом моего могучего "Интеллекта"… и бонусов за него… и удвоения силы магии от элика… и еще одно удвоение от свитка… и 100% от Грандмастера Смерти… это будет… убираем сокровенку и активируем изменчивую… и получаем…

Это будет где–то 290–295 тысяч единиц урона. Может, чуть больше.

Бить по змею придется четыре раза. Минимум.

Опасно…

С его скоростью, я могу не успеть отпрыгнуть.

И "Ярость" еще ждать несколько минут. С "Яростью" хватило бы и двух кастов. Максимум трех.

А ждать — нельзя! Он в любое мгновенье может опять окаменеть. А босса инстанса надо валить, когда он во плоти. Развалить скульптуру босса — недостаточно, считается, что боя с боссом тогда не было и инстанс до конца не пройден.

Я начал читать заклинание. Будем рисковать.

Каст!

И я тут же ударил себя рукой себя по лбу!

Ну, зачем! Зачем я полез на босса? У меня ведь задание — разрушить идолы! Мне можно босса вообще не трогать! Пройти мимо и развалить идолы и все — задание выполнено! Как я мог об этом забыть?

"Вас посетила удача!

Вы нанесли критический удар — сила Вашего заклинания увеличена в четыре раза.

Вы применили заклинание "Луч Смерти".

Вы нанесли урон: Шшлосс Пурпурный — Змей–прародитель.

Урон: 1 003 443. Здоровье: 0/1 000 000".

Хм… А с другой стороны, почему бы и не завалить босса подземелья? С боссов обычно хорошие вещи вываливаются. Глупо не попытаться вальнуть босса. Особенно, если тебе для этого всего один удар нужен.

"Ваше умение "Удачливость" улучшилось. "Удачливость" +1. Всего: 10/10.

Вы достигли максимального уровня умения".

Хотел бы я посмотреть на выражение лица Валерки Каленого и послушать, что он теперь скажет про "миллион урона"…

"Поздравляем! Вы получили новый уровень! Ваш уровень: 12.

Ваша выносливость увеличилась. Выносливость: +1.

Вам доступны свободные очки характеристик. Свободные очки характеристик: 20".

"Поздравляем! Вы получили новый уровень! Ваш уровень: 13.

Ваша выносливость увеличилась. Выносливость: +1.

Вам доступны свободные очки характеристик. Свободные очки характеристик: 25".

Блин горелый! Забыл статы за взятые уровни распределить перед нападением на босса!

Я кинул все полученные за пять новых уровней статы в "Интеллект", отмахнулся от системок и побежал к трупу Змея посмотреть, что там из него выпало. Очередного вылезшего из облака нобийца я уложил на бегу первым же заклинанием "Катюши".

С клыков Змея капали ядовито–зеленые капли. Это может стоить хороших денег!

Я быстро открыл рюкзак, схватил пару флаконов с зельем жизни и вылил из них эликсир на пол. Может и зря, может за этот

яд скупщики мне дадут копейки, но и эликсиры жизни я покупал одни из самых дешевых — с моим уровнем здоровья мне этих эликсиров было более, чем достаточно для полного восстановления здоровья.

Набрав первую пару флаконов яда, я успел опустошить и подставить под капли яда еще пару пузырьков. Все нормальные охотники носят с собой ради таких случаев пустые склянки, но я-то — не нормальный, у меня каждая единица веса на счету. Мне хламом забивать рюкзак нельзя.

Мне удалось полностью наполнить и эти два флакона, когда яд перестал капать. Только тогда я посмотрел свойства собранного яда:

"Малый пузырек с ядом Змея–прародителя. Вес: 10.

Цена: золотой талер 10 000".

Наверное, очень сильный яд. Не припомню, чтобы когда–либо видел такие дорогие яды.

Выломав пару верхних клыков у Змея, я забросил их в рюкзак, даже не посмотрев их свойства, и глядя, как исчезает, растворяясь в воздухе, тело Шлосса, сказал Приву, колыхавшемуся как всегда позади меня:

— Ну что, Прив! Как думаешь, стоит нам дожидаться, когда спадет "Ядовитое облако", и пошарить дроп в трупах? Может еще с десяток, а то и сотню копий найдем. Или не будем терять время и пойдем сдавать квест Верховному жрецу и получать нашу законную, честно заработанную Легендарную вещь?

— Я не знаю.

Грустит Прив, грустит.

— Ладно, поступим так, если облако не рассосется за время, пока я ломаю идолы, то мы ждать не будем и отправимся сдавать квест. А если рассосется, то посмотрим, что там нам выпало. Согласен?

— Да.

Разрушить идолов было просто — всего два файербола на идол, и от него остается или куча щебня, или обгоревшие кусочки дерева. Гораздо больше времени потребовалось на то, чтобы обойти весь этот огромный зал — ниши с идолами располагались в стенах по всему его периметру. Чтобы ускорить передвижение по пещере и побыстрее разрушить все идолы, я передвигался по пещере прыжками: небольшая пробежка — прыжок на сорок метров, еще одна пробежка — прыжок на шестьдесят метров.

Стоило мне только выпустить по последнему идолу, грубо вытесанной из камня фигуре кобры, раскрывшей капюшон, последний огнешар, от которого фигура змеи осыпалась мелким щебнем, как раздалась торжественная мелодия, сопровождавшая

системное сообщение:

"Вы уничтожили идолов, установленных язычниками на землях огнепоклонников.

Ваша репутация среди представителей фракции огнепоклонников улучшилась.

Текущая репутация: Восхищение".

К этому моменту облако яда развеялось, открывая взору место побоища, и я направился туда. Это было жуткое зрелище — трупы нобийцев и змей были навалены вперемешку, плотным слоем покрывая пол пещеры. Такое я видел только на картинках. Во всех битвах, в которых участвовал Вальд, поля побоищ выглядели менее впечатляюще.

Постояв возле этого кладбища некоторое время в раздумьях и почесав затылок, я решил все же поискать дроп и полез в кучу трупов. Лучше бы я этого не делал — изъеденные ядом тела выглядели очень реалистично и издавали вполне ощутимый неприятный запах. Я стоически выдерживал эту пытку некоторое время, но как только полностью забил рюкзак змеиными шкурами, копьями и другим малоинтересным шмотом, сразу же вылез из этого нагромождения мертвой плоти и бегом направился к выходу из пещеры.

Дроп оказался так себе, зато, когда я открыл архив системных сообщений и нашел там уведомления о повышении умений, они меня откровенно порадовали. "Сокровенная сила магии" достигла девятого уровня, "Ночное зрение" — четвертого, "Орлиный глаз" — шестого, а "Подавление защиты от Магии Огня" — третьего.

Но больше всего меня порадовала эта системка:

"Ваше умение "Касание Огня" улучшилось.

Наносимый Вами урон увеличивается на: +4%.

"Касание Огня" +1. Всего: 4/10".

Пока что этот дополнительный урон не так уж и заметен, но с увеличением моего основного урона эта цифра будет приобретать все большую и большую привлекательность. Даже 4% от миллиона это уже сорок тысяч. А наносить урон в миллион единиц я могу. Пусть не всегда, но важен сам факт — это реально.

То ли еще будет.

Солнце еще не коснулось горизонта, когда я вернулся в деревню огнепоклонников и, не мешкая, направился в Храм Огня, гадая по пути — даст ли мне Верховный жрец всего одну Легендарную вещь, или одарит целым комплектом.

Про комплект я, конечно, размечтался — слишком редко такое случалось. А вот посох Легендарного класса мне бы не помешал. Это было бы очень удачно, поменять ученический посох сразу на Легендарный.

Но комплект Легендарных вещей это еще более замечательно! В случае такой награды я даже не расстроюсь, что буквально только что потратил больше семидесяти тысяч на сет Очарованного странника. Пусть я и потеряю в этом случае потраченные на покупку сета деньги — купленные в магазине Редкие вещи привязываются к первому их получившему и не могут использоваться больше никем другим — но комплект из Легендарных вещей меня быстро утешит. Очень быстро. Я бы даже сказал — моментально.

И Верховный жрец и жрецы рангом поменьше, окружавшие первосвященника, смотрели на меня с восхищением.

— Мы до сих пор не можем поверить! — воскликнул Верховный жрец. — Когда я посылал тебя в логово нобийцев, я всего лишь лелеял надежду, что тебе удастся убить нескольких из них. Заставить дикарей не так нагло разгуливать по землям огнепоклонников. Показать им, что и у нас есть зубы и мы можем кусаться.

Я скромно стоял перед священниками, потупив глаза, и терпеливо ждал, когда закончатся эти восхваления, предаваясь при этом совсем уж посторонним мыслям. Например, размышлениям о том, что у меня стильный прикид, который очень красиво на мне смотрится, но белые одежды Легендарного класса выглядели бы куда фасонистее, а если еще и заменить эту крючковатую палку, по недоразумению названную посохом, на сияющий белизной Легендарный посох, то я буду просто неподражаем и, увидь меня Ирка или блондинка из гипермаркета, они бы просто попадали к моим ногам.

— Но тебе удалось совершить невероятное! Это немыслимо! Поклоняющиеся Огню будут вечно помнить твое имя! Твой подвиг навсегда останется вписан золотыми буквами в стены этого Храма!

Пафос Верховного жреца, на мой взгляд, начал зашкаливать сверх меры. Пора бы уже перейти к награде.

— Ты достоин самой высокой награды!

Йесс!

Наконец–то!

Ну, давайте же, давайте же скорее мне мой Легендарный комплект!

"Вы выполнили здание "Языческое капище".

Вы получили награду: рецепт эликсира "Божественное благословение".

Глава 2

Я спускался от Храма Огня к деревне огнепоклонников в некоторой прострации. Опыт — не дали, комплект Легендарных вещей — не дали, да даже хотя бы одну Легендарную вещь, и ту не дали!

А наградили каким–то рецептом!

Вовсе не этого я ждал, не на это надеялся, не об этом мечтал! Словами не передать то, разочарование, которое охватило меня при получении награды. Наверное, это разочарование слишком явно было написано у меня на лице и жрец увидел его. Не знаю, было ли это заранее им предусмотрено, или это был некий утешающий приз с его стороны, но Верховный жрец Храма Огня, внимательно всмотрелся в мое унылое лицо, усмехнулся чему–то, подошел и положил руку мне на плечо.

"Вы получили умение "Огненная аура" (активируемое).

Теперь Вы можете покрывать свое тело аурой из Огня, обеспечивая его защитой от внешнего воздействия.

Данное умение не потребляет ману.

Сила Огненной ауры зависит от Вашего "Интеллекта".

"Огненная аура" +1. Всего: 1/10".

Никакой информации об этом умении на форуме не было. Абсолютно никакой. Я первым же делом, как только вышел из Храма, полез на форум, чтобы выяснить, чем это меня одарили. И ничего там не нашел. Такое впечатление, что я или первый получил это умение, или те, кто получил его до меня, скрывают его. Второй вариант более вероятен, но вот только непонятно — что тут можно скрывать и зачем?

Вот и гадай теперь, что за кота в мешке тебе подсунули? Есть ли какой–нибудь толк от этого умения или оно одно из тех, которые сами по себе никакого прикладного значения не имеют и нужны лишь для того, чтобы открыть в будущем доступ к другим умениям.

Вот что означает — "защита от внешнего воздействия"? Аура сможет защитить от выпущенной в упор стрелы? Или только от комариного укуса? И как его прокачивать, это умение? Подставляться под стрелы я не собираюсь.

В общем, абсолютно непонятное умение. Не то, что простой, четкий и внятный алхимический рецепт.

Я остановился, достал из рюкзака свиток и раскрыл его.

"Рецепт эликсира "Божественного благословения".

Ингредиенты:

скрепляющий лазурный порошок — 10 унций;

перламутровый порошок или дымчатый порошок или кристаллический порошок или искристый порошок — 1 унция;

перо гарпии — 1 шт.;

слеза аста — 1 шт.;

молотый ракушечник — 2 унции;

сушеные пелонейские рачки — 5 унций;

кварц — 10 унций;

тертый имбирный корень — 10 унций;

молотый панцирь розового ящера — 10 унций;

чистая родниковая вода — 50 унций;

керамическая бутыль — 1 шт.

Требования: Грандмастер Алхимии.

Эффект от применения эликсира "Божественного благословения":

основные характеристики +50, скорость +50%, срок действия — 6 часов.

Желаете изучить рецепт?

Да/Нет".

Подтверждаю желание изучить рецепт и получаю прогнозируемую системку:

"Вы не можете изучить этот рецепт.

Для изучения этого рецепта необходимо: Грандмастер Алхимии".

Я вздохнул и забросил свиток с рецептом обратно в рюкзак.

Ну, хорошо. Пусть не каким–то рецептом наградили. Пусть ценным рецептом. Но вот равна ли эта награда сету из Легендарных вещей — большой вопрос!

С одной стороны, вроде все замечательно. Штампуй себе эликсиры и выставляй их на аукцион, греби деньги лопатой и покупай на них, что хочешь. Хочешь — один комплект Легендарных вещей, хошь — два комплекта. Хочешь… Сколько захочешь, столько и покупай, короче.

Это с одной стороны. А с другой…

Сначала нужно изучить этот рецепт, а для этого требуется уровень Грандмастера Алхимии, которого я неизвестно когда смогу достигнуть. Для получения этого уровня мне потребуется еще тысяч триста золотых талеров. Эх, взял бы я второй профессией Травника, не знал бы сейчас хлопот — собирал бы нужные ингредиенты, всякие лютики–ромашки, солнцесветы и пепельники, и не надо было бы тратить талеры на покупку большинства компонентов для зелий и эликсиров. И пусть в этом случае на прокачку обеих профессий ушло бы времени в тысячу раз больше, но зато не пришлось бы тратить на это огромную

кучу денег и, вообще, ломать себе голову, где эти деньги взять.

— Ты недоволен наградой?

О, Прив проснулся! Всю дорогу молчал, пока от пещеры туземцев до Храма Огня добирались, когда я от скуки чуть песни не стал орать на всю округу, но, хорошо, вовремя одумался, а теперь проснулся.

— Не знаю, Прив. Пока не знаю. Вроде, жаловаться грех. Таких рецептов, наверное меньше сотни на весь мир. Алхимиков — миллионы, а тех, у кого есть рецепт эликсира "Божественного благословения" — единицы.

— Почему? Никто не покупает эти эликсиры?

— Наоборот! — воскликнул я. — Топ–кланы гоняются за этими эликами. Специальных людей держат, чтобы те аукцион мониторили постоянно. Не только из–за этих эликов, конечно, и из–за других ценных вещей тоже. Эти элики — самые лучшие и почти самые дорогие, дороже только эликсиры на плюс сто к какой–то одной конкретной характеристике. Эти элики кланы только во время войн используют, в мирное время в хранилищах берегут.

— Тогда, почему ты не радуешься? В чем проблема?

Мы вышли к деревне и пошли по ее центральной улице.

— В ингредиентах, Прив. Вся проблема — в ингредиентах.

Десять компонентов из одиннадцати не представляли никакой проблемы. Этих алхимических ингредиентов всегда было полно на аукционе и приобрести их можно было в любой момент и в любом количестве.

— Пошли, Прив, фургон и ящера куда–нибудь пристроим и будем в Вавилон возвращаться, а там в библиотеку заглянем, выясним все, и займемся поисками твоего тела, — сказал я, направляясь к поляне с фургонами. Прив повеселел, я почувствовал это. — Не бросать же Ршана на произвол судьбы. Может, пилигримы согласятся его взять к себе? Погонщик говорил, что это выгодно.

Достать, к примеру, тот же искристый порошок было практически невозможно. Получался этот порошок из скорлупы яиц Птицы Рока. И проблема была не только в том, что найти гнездо Птицы Рока невероятно трудно — они располагались высоко в горах, куда летающие маунты подняться не могли, приходилось карабкаться по заснеженным, покрытым льдом скалам. И даже не в том, что находиться рядом с гнездом было очень опасно. Проблема была в том, что Птицы Рока несли яйца раз в три года и не больше двух яиц за раз, а получалось из скорлупы одного яйца всего сто унций искристого порошка.

С дымчатым порошком дело обстояло ненамного лучше —

десять унций этого порошка можно было получить из одного лавового кристалла, а кристаллы эти выпадали из огненных элементалей и только из тех, которые были выше 300–го уровня. И не из каждого, а, в лучшем случае, из одного на сотню. А элементаль, это не обычный моб. Не каждый игрок 150–го уровня мог завалить в одиночку элементаля сотого уровня, а чтобы убить огненного элементаля 300–го уровня требовался целый рейд из пары десятков игроков или очень хорошо упакованная и обкастованная группа из пяти человек. Элементали считались одними из самых сильных монстров в игре, сильнее элементалей были только драконы.

Мест, где водились огненные элементали, было немного. На Кеноле таких локаций было всего три и между кланами поначалу шла жесткая борьба за контроль над этими локациями. В конце концов те топ–кланы, в составе которых имелись алхимики с рецептом эликсира "Божественного благословения", как–то договорились между собой, объединили усилия и установили некую очередность фарма огненных кристаллов в этих локациях. В итоге, весь добытый дымчатый порошок оседал в хранилищах топ–кланов и до аукциона не доходил.

Всех ловцов жемчуга и единственную локацию на Кеноле, где можно было найти раковины с мерцающими жемчужинами, из которых делался перламутровый порошок, подмяла под себя "Триада", сильнейший клан в "Битве богов". Этот же клан держал под собой и вторую известную локацию, где можно было фармить мерцающие жемчужины — морскую заводь возле берегов материка Сарак. Ловцами жемчуга были, как правило, только НПС, хотя и любой желающий мог попробовать нырнуть в морские глубины в надежде найти раковины с редкими жемчужинами. Только желающих не находилось — клан "Триада" с такими умниками расправлялся быстро и жестко, а потом еще и в свой черный список вносил, месяцами отучая от привычки посягать на имущество клана или на подконтрольные ему территории.

Естественно, перламутровая пыль также не доходила до аукциона. Может быть из–за единоличного владения этими локами "Триада" и была на первом месте в рейтинге кланов. Говорят, в одной из войн "Триады" с "Самураями" весь состав клана, все двадцать тысяч его членов, вышли на штурм замка противника под эффектами от шестичасовых эликсиров "Божественного благословения". Это не считая других бафов. Врут, наверное. А, может, и не врут. Я в той войне не участвовал, ну их. Они злопамятные, что триадцы, что самураи. Так что, не знаю, как там было на самом деле, но факт тот, что "Триаду"

никто победить пока не смог.

Только кристаллическая пыль более–менее регулярно появлялась на аукционе. Поставляли этот порошок гномы, являвшиеся монополистами по ее производству. Вот только выбрасывали они на рынок совсем уж мизерные количества этого ингредиента — сотню, максимум две сотни унций за раз. А какого–то четкого графика выставления на аукцион лотов с кристаллической пылью у гномов не было. Я подозревал, что они выбрасывали на рынок пыль по мере возникновения у них нужды в денежной наличности. Могли каждый день по десятку унций выкладывать, а могли месяц ничего не продавать. А потом сразу двести унций выставить одним лотом. Или разбить их по одной унции на лот.

Кристаллической пыли у гномов было много. Рассказывали, что у гномов есть целые пещеры, где они выращивали гранатовые кристаллы, из которых и создавался кристаллический порошок. Берегли гномы эти пещеры больше, чем сведения о богатых жилах. Казалось бы, при таких количествах этого ингредиента гномы должны были завалить им рынок, но проблема была в том, что помимо использования кристаллической пыли при производстве эликсиров "Божественного благословения", эта пыль использовалась еще и в кузнечном и оружейном деле. Добавляя эту пыль в качестве присадок, гномы повышали качество создаваемых ими вещей, точнее, повышали способность вещей приобретать дополнительные свойства. При наложении Чародеями модификаторов на предметы, созданные с использованием кристаллической пыли, показатели модификаторов увеличивались на один процент за каждую унцию порошка, использованного при создании предмета, вплоть до ста процентов.

Гномы же иногда выбрасывали на рынок и готовые эликсиры "Божественного благословения". Кроме них такой глупостью больше никто не занимался. Все остальные, наоборот, скупали эти элики, как только видели их. Ну, может быть, иногда какой–нибудь Грандмастер Алхимии выбрасывал пару свитков на аукцион, если у него срочная нужда в деньгах была.

— Господин Эвери! Господин Эвери!

Я оглянулся. Ко мне подбегал запыхавшийся торговец из магазина Редких вещей.

— Что случилось, Алонсо? — с тревогой спросил я.

— Насилу догнал вас, господин Эвери. Я хотел сказать, что восхищен вашим подвигом! То, что вы сделали для огнепоклонников просто нельзя описать словами! Это был вопрос выживания, вопрос дальнейшего существования нашей деревни!

Я удивленно смотрел на торговца. Во время моего визита в магазин он не показался мне таким сентиментальным, наоборот, создавал впечатление редкого проныры, прожженого дельца, с которым ухо надо держать востро.

— Спасибо, конечно, Алонсо. Я очень польщен, но…

— Я хотел пригласить вас в свой магазин!

— Алонсо! — воскликнул я. — Я не узнаю вас в гриме! Вы хотите сделать мне подарок от всей своей широчайшей души?

— Подарок? Ну, что вы! Нет, конечно! Просто, на втором этаже у нас размещаются Уникальные вещи и я хотел, чтобы вы взглянули на них.

Ого! Магазин Уникальных вещей! Такого я еще не видел. Отдельные Уникальные вещи, выставленные на продажу тем или иным Грандмастером, я видел. Даже Уникальные комплекты видел в продаже у НПС, но вот чтобы был целый магазин Уникальных вещей, такого я не припомню. На это надо обязательно посмотреть!

— Меньше слов, Алонсо! Веди!

В прошлое мое посещение я осматривал товары только на первом этаже, хотя сразу обратил внимание на наличие второго этажа у здания магазина. Не так уж и много двухэтажных строений было в деревне огнепоклонников — таверна, этот магазин, дом Гильдии перевозчиков и все. Но тогда я не стал любопытствовать, что у них тут расположено, а у них, хитрецов, тут оказывается отдел Уникальных вещей расположен. Когда я вошел в него, глаза у меня разбежались в стороны гораздо сильнее, чем это было при посещении отдела с Редкими вещами.

О боги, какое же это искушение! Стоишь в центре комнаты, битком набитой такими замечательными вещами, и не знаешь, за что ухватиться первым. Это ощущение нельзя передать словами. Ты, и вокруг тебя море вкуснейших плюшек. Наверное, такое же ощущение испытывает мышь, попавшая на сырный завод. Смотрел я когда–то такой мультик. Там мышь так обожралась, что в конце концов лопнула. Я был готов повторить ее подвиг.

Я подошел к одной из полок с обувью и взял в руки кожаные сапоги, привлекшие мое внимание тем, что выбивались из общего, блистающего новизной, ряда несколько поношенным видом.

"Сапоги–скороходы. Класс: Уникальный. Вес: 30. Прочность: 500/500.

Свойства: скорость +1000%.

Требования: уровень 1.

Цена: золотой тал… ".

Как только мой взгляд дошел до цены, я сразу же резко

поставил сапоги обратно на полку.

— И зачем ты меня сюда позвал, Алонсо? У меня нет денег, чтобы купить хотя бы одну из этих вещей.

— Эти вещи не продаются. Мы, огнепоклонники, можем дать их в качестве дара за оказанные нам услуги, за выполненные задания.

— Ни слова больше, Алонсо! — я выставил вперед руки в отрицательном жесте. Если он сейчас озвучит задание, у меня, наверняка, не будет сил от него отказаться. Лучше потом как–нибудь прыгну сюда, в деревню, и пройдусь по квестам. — Я ничем сейчас не могу помочь. У меня проблема с моим питомцем и пока я ее не решу, я не смогу взяться за выполнение каких–либо заданий.

— Я понимаю, — слегка поклонился мне торговец. Не все мне неписям кланяться. — Может, вы тогда согласитесь обменять своего тяглового ящера на какую–нибудь из понравившихся вам вещей? Например, вот на эти замечательные сапоги.

Ох, хитрец! Ох и хитрец. Заманил меня в магазин, подверг нешуточному соблазну, а теперь хочет за бесценок Ршана у меня выманить.

Уникальные вещи, как, впрочем и Редкие, и Легендарные, сильно разнились по цене, но все игроки знали примерные цифры, на которые необходимо было ориентироваться при торге. По общему мнению, подкрепленному тысячами сделок, цена Редких вещей крутилась вокруг десяти тысяч золотых талеров и отталкиваться следовало от этой цифры. Вверх или вниз. Разумеется, вещи для игроков более высоких уровней стоили дороже, чем те же вещи для младших уровней, но общий для всех ориентир при оценке Редких вещей был десять тысяч золотых. Уникальные вещи стоили около ста тысяч золотых монет, и цена колебалось вокруг этой цифры. Ну а Легендарные вещи уже плясали вокруг цифры в миллион золотых талеров.

Для Эпических вещей ориентира не было в принципе. Такие вещи и не выставлялись практически никогда на аукцион. А если и выставлялись, то там уже все зависело от аппетита и возможностей желающего их приобрести. Всегда находились те, кто имел и достаточный аппетит, и достаточные возможности, чтобы купить предметы Эпического класса.

— Алонсо! Вы заставляете меня краснеть! Вы же прекрасно знаете, что цена ящера никак не может составлять меньше четырехсот пятидесяти тысяч золотых талеров!

Алонсо поперхнулся.

Ничего. Он ко мне "Восхищение" испытывает, грех этим не воспользоваться. Правда репутация этого уровня поднимает цену

всего на десять процентов, но и Ршан стоит куда больше тех трехсот золотых талеров, о которых говорил мне его хозяин. Если Ршан смог за год отбить триста золотых, то и стоить он должен… эмм… много стоить должен, короче. Миллион! Наверное. Или полмиллиона. Игроки, выбравшие профессию животновода знают, сколько стоит тягловый ящер. Надо будет как–нибудь поинтересоваться у них стоимостью Ршана.

— Ну как вы такое можете говорить? — возмутился Алонсо. — Таких цен не бывает! Тягловые ящеры этой породы ну никак не могут стоить дороже трехсот пятидесяти тысяч золотых.

— Четыреста двадцать пять и только потому, что ты мне нравишься, Алонсо!

А не буду я брать уникальные вещи. Возьму деньгами. Мне еще Дорину кредит отдавать и Алхимика поднимать до Грандмастера — рецепт то изучить надо! Не таскать же его с собой в рюкзаке постоянно! Любой вор его украсть может. Или при смерти он выпадет и плакала тогда моя награда за квест первосвященника.

Опущусь до четырехсот тысяч и все. Этих денег как раз хватит и кредит закрыть и Грандмастера прокачать. Ни копейки не уступлю ниже этой суммы.

— Вы мне тоже очень нравитесь, господин Эвери! Я просто в восхищении от вас! И поэтому, готов уступить вам триста семьдесят пять тысяч золотых талеров в обмен на старого ящера. А заодно, так уж и быть, избавить вас и от хлопот с фургоном.

— Алонсо! Какой же он старый? Ты бы видел, как он на самочек смотрит! Как у него при этом бурлит кровь! Четыреста тысяч золотых и я отдаю тебе Ршана вместе с фургоном! И ни медяком меньше, Алонсо! Решай, а то мне пора на Кенол возвращаться. Сейчас к пилигримам пойду и продам им Ршана. Они его сразу купят!

— Ох, господин Эвери! Вы и мертвого уговорите! Такое красноречие! Такое умение торговаться, — сказал Алонсо, тщетно пытаясь спрятать довольную улыбку. — Так и быть, разорюсь на четыреста тысяч талеров, уж очень мне хочется приятное вам сделать. Беру этого старого ящера и фургон, лишь бы избавить вас от хлопот с ними.

Вот, шельмец! Надурил где–то меня! Надо будет все–таки поинтересоваться у оленеводов… Тьху! У животноводов стоимостью тягловых ящеров.

А сапоги замечательные! 1000% скорости! В пять раз больше, чем у золотистого грифона. С такой скоростью можно за месяц оббегать весь Кенол, все его уголки исследовать, все локации на карту нанести, все инстансы обнаружить. Ну пусть не за месяц,

пусть за полгода. Пусть и не весь Кенол, а половину или меньше. А потом за бешеные деньги продавать карту всем желающим. Топ–кланы с руками и ногами оторвут. И головой. Первый же клан голову оторвет и не даст больше продавать карту кому бы то ни было еще. Приставит парочку хаев и будут они вслед за тобой ходить всюду, сделки срывать. Или загонят на точку возрождения и будут там держать месяцами. Бывали подобные случаи.

Получив деньги от Алонсо и бросив последний взгляд на сапоги–скороходы, я прямо в магазине активировал камень возврата и через минуту стоял уже в комнате гостиницы в Верхнем Вавилоне. Вокруг меня валялись кучами и стояли стройными рядами десятки разной величины банок и пузырьков с эликсирами.

— Прив, план такой! Сначала освобождаем комнату от эликов, относим их на алтарь Анабет. По дороге назад забегаем в банк и гасим кредит, — я говорил, забрасывая эликсиры в рюкзак. С моей нынешней грузоподъемностью мне будет достаточно пяти ходок, чтобы полностью очистить комнату от пузырей и банок. — Затем заходим в Гильдию алхимиков и на аукцион и закупаемся новыми рецептами и ингредиентами. Добиваем профу до Гранда и идем в библиотеку узнавать места, где проходили битвы той войны, где ты погиб. Как тебе мой план?

— Грандиозно!

Оживает Прив. На глазах оживает!

Забив полностью рюкзак, я потащился к Храму Анабет. В Нижнем Вавилоне как всегда было шумно, весело и людно, а на его огромном кладбище — печально, тоскливо и пустынно. Храмы нескольким богам сиротливо стояли в разных концах кладбища, всеми позабытые и немного заброшенно выглядевшие. Единственный, кто нам с Привом повстречался на кладбище, был молчаливый НПС 120–го уровня, крепкого еще вида зомби, несший нерадостную вахту кладбищенского сторожа.

Вывалив на алтарь банки с эликсирами я постоял пару минут, дожидаясь системки о повышении уровня репутации с богиней, и, не дождавшись, развернулся и вышел из храма.

Проходя на обратном пути мимо кладбищенского сторожа, я на ходу бросил ему золотую монету достоинством в десять талеров и попросил хотя бы немного привести в порядок храм Анабет, а заодно и другие храмы богов из пантеона Смерти. Уж очень позабытыми они выглядели.

На удивление, неповоротливый на вид зомби очень ловко на лету поймал монетку, молнией метнувшись на ее блеск. Вот что золото с человеком делает! Пусть даже и бывшим — этот зомби–то человеком когда–то был, не каким–нибудь эльфом.

"Ваша репутация среди представителей фракции Смерти улучшилась".

Хм… Вот так нежданно–негаданно и получил маленькую, но приятную плюшку. Напевая про себя песенку "зомби гибнут за металл", я не спеша направился в гостиницу. Найм комнаты заканчивался только завтра, времени до этого срока у меня было полно, можно было не торопясь прогуляться по городу, наслаждаясь его сутолокой и обилием жителей.

Перед банком "Гимлин, Филин и Орли" я остановился, залез в свои настройки и открыл информацию о репутации с огнепоклонниками и надетых на мне вещах, а потом пнув ногой дверь, вошел в банк.

— Привет, Дорин! Соскучился? — Я плюхнул на стол перед ним мешок с сотней тысяч золотых талеров, сверху бросил небольшой полупустой кожаный мешочек. — Здесь кредит и проценты.

Я подбросил вверх золотой талер и, поймав его, припечатал к столу прямо перед Дорином.

— А это за досрочный возврат кредита!

И, довольный произведенным эффектом, победно посмотрел на гнома.

Тот, щурясь, внимательно оглядел всего меня. Я даже специально повернулся кругом, чтобы он лучше смог оценить мой новый прикид. Посох я стыдливо старался убрать с его глаз.

Гном только поцокал языком. Взял со стола деньги и отнес их в шкаф, стоявший в углу комнаты, вернулся за стол, неторопливо открыл свой гросбух и быстро сделал там какую–то запись. Потом посмотрел на меня и сказал:

— Два дня. Тебя не было целых два дня и я уже начал волноваться, — он укоризненно покачал головой. — Но в целом, традицию ты не нарушаешь. Твой лимит теперь составляет один миллион золотых талеров.

Гном полез куда–то в ящик стола, достал оттуда очки, зачем–то одел их на нос и посмотрел на меня поверх них.

Я слегка удивился. Раньше мне доводилось встречать неписей в очках, в основном это были какие–нибудь ученые или архивариусы в пыльных библиотеках. Гномов в очках я раньше не видел.

— Но имей в виду, — важно сказал гном. — Завтра меня не будет. В горы еду. К семье.

Гном мечтательно закатил глаза. Улыбнулся.

— По пещерам соскучился. Давно не держал кирку в руках, давно не стучал по породе. Да и по горну соскучился, по наковальне.

Он убрал улыбку с лица, снял с носа очки и бросил их обратно в ящик стола. Посмотрел на меня и с серьезным тоном сказал:

— Так что ты за кредитом завтра не приходи, Эвери. Послезавтра приходи.

Я пожал плечами, залез в настройки и закрыл в инфе все, что открыл чуть ранее. Покрасовался немного и хватит.

— А я не собираюсь брать больше кредит. С такими грабительскими ставками я как–нибудь и без кредита проживу.

Гном ухватился руками за живот и захохотал.

— Расскажи это кому–нибудь другому, Эвери! — сквозь смех прокричал он и опять зашелся в приступе дичайшего хохота.

Я опять пожал плечами, развернулся и направился к выходу. У меня была еще куча дел. Надо элики Анабет отнести, надо Гранда прокачать, надо к архивариусам зайти.

А глупый гном пусть смеется. Смех, он полезен. Смех, он продлевает жизнь.

Здание аукциона располагалось напротив банка, через площадь. Чтобы не делать лишние круги, я решил зайти на аукцион и сразу купить часть ингредиентов для эликсиров уровня Эксперта. Своих рецептов у меня пока не было, их еще только предстояло купить в Гильдии алхимиков — без изученных рецептов я создавать эликсиры не смогу. Но я и без этого знал про некоторые компоненты, которые мне понадобятся для прокачки профессии до уровня Мастера. На форуме вычитал. Сейчас прикуплю ингредиентов, а рецепты потом изучу.

По привычке я начал с беглого просмотра выставленных на аукцион лотов по ряду самых интересных для меня позиций.

Через секунду я пулей вылетел из здания.

Дорин, наверное, умрет от смеха. Лопнет.

Надеюсь, Морана не будет с ним строга в его посмертии.

— Дорин! — завопил я, как только ворвался в его кабинет. — Мой кредит! Срочно! Всю сумму!

Надо отдать должное гному — он не стал мешкать, мухой метнулся к шкафу, стоявшему в углу комнаты, вытащил из него кожаный мешок размером в два раза больше, чем тот, который пару минут назад отдал ему я, и плюхнул его на стол.

— Миллион, — сказал Дорин и приглашающе указал на котомку с деньгами обеими руками, держа их ладонями кверху.

Не успел он открыть рот, чтобы добавить еще что–то, как я схватил мешок и выскочил из комнаты. Мне в след неслись крики гнома:

— На год! Под сто процентов!

— Согласен! — проорал я и выбежал на улицу. Несколько

секунд, и я в здании аукциона.

Быстро нахожу лоты и радостно вздыхаю. Успел!

Гномы опять выставили на аукцион кристаллический порошок. Целых пятьдесят унций! По выкупной цене в двадцать тысяч золотых талеров за унцию. Как раз на один миллион золотых талеров. Такую возможность упускать было никак нельзя.

Правильно говорят — если началась белая полоса, то она будет продолжаться. Долго или не долго — второй вопрос. Меня, по крайней мере, эта полоса не покидала весь день.

После пятой ходки в Храм Анабет, когда я вывалил на ее алтарь последнюю партию из сделанных ранее эликсиров, богиня наконец–то обратила на меня внимание:

"Вы принесли дары Богине сновидений Анабет из Пантеона Смерти.

Отношения Богини к Вам улучшилось.

Текущая репутация: "Благосклонность".

Богиня с благосклонностью смотрит на Вас. Сила магии: +20%".

Теперь из запланированных в Вавилоне дел осталось только поднять профессию Алхимика до уровня Грандмастера, посетить городскую библиотеку и переговорить с архивариусами.

Разговор с архивариусами вряд ли займет много времени, а вот на дальнейшее прокачивание профессии мне понадобится несколько часов — эликсиры уровней Эксперта и Мастера состояли из большего числа компонентов и требовали больше времени на их приготовление.

По пути из Храма к выходу на поверхность я проходил мимо Квартала красных фонарей и немного попридержал шаг, раздумывая, а не заскочить ли мне туда и не проверить ли в очередной раз работу кокона, но, поразмышляв пару минут, решил, что пока у меня длится белая полоса, надо "ковать железо, пока горячо" и не отвлекаться на посторонние вещи.

В Гильдии алхимиков я сразу же скупил все имеющиеся там рецепты уровня Эксперта и тут же, на месте, их изучил. Заняло это у меня не больше получаса, зато теперь не было необходимости часть места в рюкзаке отдавать под свитки с рецептами.

Загрузив половину рюкзака в Гильдии алхимиков склянками для будущих эликсиров, я заскочил на аукцион и заполнил вторую половину рюкзака различными необходимыми мне ингредиентами. Заодно глянул, не появились ли еще выставленные гномами лоты с кристаллической пылью. Лоты не появились. Наверное, моего миллиона вполне хватило гномам, чтобы залатать незапланированную и неожиданную дыру в

бюджете. Может дочка подгорного короля захотела пару булавок прикупить, а лишних денег в казне не оказалось — все на год вперед расписано. Вот и пришлось им срочно выбрасывать горсточку порошка на рынок. Очень жаль, что одна из важных составляющих экономики зависит от прихоти гномов.

Заперевшись у себя в комнате я, как и раньше, разместился на полу. Комнату я взял самую дешевую и поэтому стола в ней не было, одна только кровать и вешалка возле входной двери. Но мне это не мешало — разложив с одной стороны от себя склянки, а с другой ингредиенты, я приступил к созданию эликсиров.

Через два часа от аккуратно разложенных на полу склянок и ингредиентов ничего не осталось.

"**Ваше мастерство Алхимика повысилось.**

Текущий статус: Мастер.

Теперь вы можете создавать более сложные эликсиры и зелья.

Вы получаете награду (бонус):

Ваша основная характеристика "Интеллект" увеличена. Интеллект: +20".

Я закрыл системку, а заодно и выпавшее вслед за нею другое сообщение — об очередном бонусе за очередные пятьдесят единиц "Интеллекта". Подумал немного, и совсем отключил появление уведомлений о бонусах. Понадобится — открою архив и посмотрю. А так, ни к чему системкам отвлекать меня.

Передо мной высилась большая куча готовых эликсиров. Покопавшись в ней, я нашел пару нужных мне флаконов. В таком параметре, как "Ловкость", у меня не было никакой необходимости и прокачивать эту основную характеристику я не планировал, но если можно ее увеличить без особых затрат, то почему бы и не сделать этого? У меня в руках были два эликсира, оранжевый и красный, навсегда увеличивающие показатель "Ловкости" — один на единичку, а другой на три единички. На уровне Мастера я уже могу создавать белые эликсиры, увеличивающие основные характеристики на пять единиц. Осталось только купить и изучить рецепты для этого уровня. Эликсиры, увеличивающие "Силу", "Выносливость", "Интеллект" и "Мудрость", я уже использовал, осталось только "Ловкость".

Выпив, один за другим, оранжевый и красный эликсиры, я загрузил рюкзак остальными эликами, уменьшив кучу на треть, и оттащил его на алтарь Анабет. Времени на путь до храма и обратно у меня уходило больше, чем непосредственно на само изготовление эликсиров, но я смирился с этим. Небольшие аукционы есть и в городах–столицах фракций, и я мог вполне спокойно создавать эликсиры и прокачивать профессию в том же

Некрополисе, где Храм Анабет размещался буквально в двух шагах от аукциона. Но рецепты сложных эликсиров уровня Эксперта и Мастера требовали редко встречающихся ингредиентов, которые Травники, Рыбаки и Земледелы, добывающие или выращивающие их, предпочитали выкладывать на аукцион в Верхнем Вавилоне, ибо цена там на эти предметы была выше. Поэтому я решил не рисковать и не кусать себе потом локти в случае, если мне не хватит каких–либо компонентов для создания зелий в Некрополисе или другом городе фракции Смерти, а спокойно добить профессию до уровня Грандмастера в Вавилоне.

После того, как я оттащил второй рюкзак с эликами на алтарь Богини, она удостоила меня своей симпатии.

"Вы принесли дары Богине сновидений Анабет из Пантеона Смерти.

Отношения Богини к Вам улучшилось.

Текущая репутация: "Симпатия".

Богиня с симпатией смотрит на Вас. Сила магии: +40%".

Третий рюкзак новой партии эликсиров уровень репутации не изменил, но я на это и не рассчитывал. Мне предстоял последний рывок до достижения высшего уровня в профессии и несмотря на то, что мне уже порядком надоело мотаться туда–сюда между кладбищем в Нижнем Вавилоне, Гильдией алхимиков, аукционом и комнатой в гостинице, я решил стойко перенести эти лишения, тяготы и невзгоды, как самый настоящий стойкий оловянный солдатик.

Тяжело в учении — легко в бою. Помучаюсь немного сейчас, зато потом мой "Интеллект" поднимется, дополнительная мана появится, сила заклинаний повысится. Это стоит моих теперешних мучений.

Для достижения последнего, высшего, уровня мастерства в профессии мне потребовалось более двух часов. Одним из первых эликсиров, сделанных мною, как Мастером Алхимии, был Белый эликсир ловкости. С учетом предыдущих эликсиров моя ловкость поднялась на девять единиц и сейчас составляла уже 15 единиц. Мелочь, конечно, но все–таки, это уже не те слезы, что были раньше и на которые больно было смотреть.

Я сидел на полу комнаты в гостинице и, как автомат, перебирал склянки и компоненты, смешивал, наливал, хватал, бросал, добавлял… Флакон. Гвоздика. Пыльца солнечника. Желчь скорпиона. Высушенные жвала шестикрылой стрекозы. Смешиваем. На выходе — эликсир скорости, срок действия — два часа, скорость +30%. Флакон. Гроздь винограда. Стебель папоротника. Сок трескучего метельника. Толченые зубы

мамбетки. Левый глаз василиска. Смешиваем. На выходе — зелье зоркости. Флакон. Скальпель. Спирт. Огурец… Бррр… Конвейер. Это просто какой–то бесконечный конвейер. К концу второго часа все эти склянки и компоненты эликсиров плыли у меня перед глазами одним сплошным маревом и я продолжал создавать эликсиры исключительно по инерции.

"**Ваше мастерство Алхимика повысилось.**

Текущий статус: Грандмастер.

Теперь вы можете создавать любые эликсиры и зелья.

Вы получаете награду (бонус):

Ваша основная характеристика "Интеллект" увеличена. Интеллект: +25.

Вы достигли максимального уровня мастерства в профессии Алхимика".

Ну, наконец–то! Сил моих больше не было механически повторять одно за другим одни и те же движения.

Последнее усилие — я изучаю купленный заранее рецепт уровня Грандмастера, смешиваю ингредиенты и получаю Черный эликсир ловкости. Выпиваю его и валюсь на спину. Теперь можно расслабиться. Я сделал это…

Теперь я могу создавать сложнейшие зелья, в том числе и эликсир "Божественного благословения", благо основной и самый редкий компонент для его создания у меня был. Но вот денег на приобретение остальных ингредиентов у меня не было. Общая стоимость этих ингредиентов, необходимых для создания одной бутылочки с эликсиром "Божественного благословения", составляла около пяти тысяч талеров. У меня же на руках всего оставалось чуть больше двух тысяч талеров.

Можно, конечно, занять денег у Валерки, накупить ингредиентов, наделать эликов, выставить их на аукцион, получить кучу денег, рассчитаться с гномом. Соблюсти, так сказать, традицию.

А можно поступить еще проще — найти ближайший данж для игроков примерно сотого уровня. Зачистить его пару раз полностью, вместе с босом. С моим теперешним интеллектом это не должно стать особой проблемой. Полученный дроп сбросить скупщикам за полцены, все равно и в этом случае денег на создание эликсиров должно хватить. Продать элики и погасить кредит, а на остальные деньги добить репутацию у Анабет. Еще и целая куча золотых талеров останется. Конвертировать их в реальные деньги и тоже направить их на погашение кредита, но уже в реале.

Только, не буду я так поступать. Я и так иду с опережением графика — по моим первоначальным планам я должен выйти на

стабильную самоокупаемость и в игре, и в реале через шесть месяцев после начала игры новым героем. К тому времени у меня должен быть систематический заработок. Отлаженная система, работающая как часы. Механизм, стабильно приносящий доход. А не случайный задел, как сейчас — денег получить можно много, но только один раз.

Для стабильно работающей системы мне немало еще чего надо сделать. Поднять все Стихийные Магии до Гранда. Книги с заклинаниями для всех уровней магии купить и изучить. Репутацию у Анабет полностью прокачать, а еще, желательно, и у Ренда. Профу Заклинателя поднять до максимума. Да и самому подняться уровня до сотого. В общем, дел еще полно.

Я, лежа на спине на полу, достал полученный от жреца свиток. Открыл его и дал мысленную команду.

"Вы изучили рецепт приготовления эликсира "Божественное благословение".

Эффект от применения эликсира "Божественного благословения":

основные характеристики +50, скорость +50%. Срок действия — 6 часов".

Не буду я выставлять эти элики на аукцион. Для себя приберегу. Я помню, как, играя Вальдом, всегда испытывал нужду в этих эликах. И как редко они мне доставались.

Когда во время битвы стоишь в первом ряду напротив такого же высокоуровневого, отлично упакованного, максимально обкастованного противника, то значение имеет любое преимущество. Даже самое минимальное. А прибавка пятидесяти единиц к основной характеристике, когда она у тебя и так составляет четыре тысячи единиц, это умопомрачительные бонусы. Это уже не минимальное преимущество — это уже практически гарантия твоей победы. Если, конечно, твой противник не находится под эффектом такого же эликсира.

Так что, приберегу я эту пыль для себя. А с Дорином и так рассчитаюсь. Со временем. Пора слазить с этой иглы. И традицию менять кардинально. Это для гнома она может и хорошая, а для меня ничего хорошего в ней нет.

Я поднялся с пола и осмотрелся. Надо бы отнести эту кучу банок Анабет, но нет сил моих опять туда идти. Отложу на потом. А сейчас передохну и в другой храм пойду. В Храм Знаний. В библиотеку.

В библиотеке моя белая полоса закончилась.

Архивариус наотрез отказался перекинуть мне на мою карту места, где проходили сражения давно прошедшей войны. А с виду такой милый старикашка, не смотри, что огр.

Сказал, что может указать только те места, которые уже разведаны мною и имеются у меня на карте. А что там у меня на карте имелось? Сплошное белое пятно, на котором сиротливо смотрелись несколько точек — Некрополис с Некровиллем, Сейнен с Прайосом, Вавилон, Талериан, Цитадель Света да небольшое пятнышко на Ченроде. Ну и, Альбасете, само собой.

Зато, архивариус мне многое рассказал про привидений. Его рассказ заставил меня похолодеть.

— Значит, привидения долго не живут? — задал я вопрос огру.

— Да. Если можно назвать существование нежити жизнью, — ответил архивариус. — Два года. Максимум три. Со временем они растворяются. Становятся все бледнее, все прозрачнее, пока полностью не исчезнут. Если, конечно, не перейдут в ранг призраков.

Я посмотрел на висящего рядом Прива. Никаких признаков растворения в воздухе я не заметил, а бледность… Хм, вроде Прив всегда был таким бледным. Будем надеяться, что это его нормальное состояние.

— А призраки долго живут?

— О, призраки могут жить бесконечно долго. Теоретически, вечность. Но такое маловероятно, рано или поздно их кто–нибудь убьет. Развеет, другими словами.

— Почему же Прив до сих пор не исчез? Он уже больше ста лет существует и не собирается никуда исчезать.

— Этого я не знаю, — развел руками огр. — Что–то его держало в этом мире. По–видимому, то самое задание, о котором он вам рассказал. А насчет "не собирается никуда исчезать", это пока еще рано судить.

— Я не понимаю! — разгоряченно воскликнул я. — Он сто лет прожил и все было нормально, а теперь он вдруг должен исчезнуть! Раствориться! Почему?

— Видите ли, в чем дело, — архивариус задумчиво почесал свой затылок. — Привидения редко достигают сотого уровня, поэтому точно сказать сложно. Но простая логика подсказывает, что при достижении этого уровня у них наступает некий скачок. Переход на несколько иную ступень мировоззрения. Это не только у привидений происходит, этому даже разумные подвержены. А привидения при переходе на сотый уровень из обычного полуразумного существа превращаются в разумного. Не все, разумеется, и не такого уж разумного, как мы с вами, но важен сам факт — привидение осознает себя. И то, что его держало, этот якорь, тоже осознает. Неосознанный якорь перестает быть неосознанным. А затем, перестает быть и просто

якорем. Ваше привидение уже ничто не удерживает.

Я задумался. Это получается, что я сам подвел Прива под монастырь. Гнал его по уровням, приближал Прива к его смерти. Что же я наделал? Что же теперь делать?

— Вам нужно как можно быстрее найти место гибели вашего питомца… э… того, кем был раньше ваш питомец, и позволить ему перейти в ранг призрака, — ответил огр. Наверное, я задал свой вопрос вслух.

— Сколько времени у меня есть?

— Не знаю. Но я бы не стал откладывать это в долгий ящик.

Я тащил на себе последнюю партию эликсиров в Храм Анабет и размышлял над словами архивариуса. Легко сказать — как можно быстрее найти место гибели Прива. А где его искать, если огр даже не удосужился показать, где происходили битвы в древности? К гадалкам пойти? Так они укажут на Прива. А деньги все равно возьмут. Место гибели надо искать как–то по–другому. Если есть задание, значит его можно выполнить.

Может, купить сапоги–скороходы и оббегать весь Кенол, а потом прийти к архивариусу и он укажет на карте места битв? Какой–то сомнительный вариант. Весь Кенол и за год не оббегаешь, какие бы сапоги–скороходы на тебе не были бы одеты.

Может, все–таки к гадалкам сходить? А вдруг?

Нет, бесполезно. Я отрицательно помахал головой. Таких заданий — найти чьи–то останки — в игре полно, и никогда гадалки были не нужны для их выполнения. Слишком просто это было бы, если бы гадалки могли бы помочь в таких квестах. Я, конечно, форум полистаю, поищу что–нибудь про этот квест или подобное, но что–то мне подсказывает, что все это бесполезно. Надо самому искать другие варианты.

Храм Анабет выглядел куда ухоженнее, чем несколько часов назад. Дорожка к нему была чисто выметена, покосившиеся надгробия близлежащих могил выровнены, слетевшая с петель дверь поставлена на место. Внутри Храма стены и потолки были освобождены от многолетней паутины и аккуратно очищены от пыли.

Я одобрительно кивнул ожидающему меня внутри храма зомби и он радостно оскалился. Бррр! Лучше бы он этого не делал. Надеюсь, мне это никогда не приснится.

Я вывалил вещи на алтарь.

"Вы принесли дары Богине сновидений Анабет из Пантеона Смерти.

Отношения Богини к Вам улучшилось.

Текущая репутация: "Доверие".

Богиня с доверием смотрит на Вас. Сила магии: +60%".

Я закрыл системку, сунул в руку зомби еще одну монету в десять золотых талеров и направился на выход, сказав на ходу:

— Ты уж следи за храмами, дружище. Я буду заглядывать сюда иногда.

Зомби только согласно закивал головой и что–то замычал.

Понятно. Полуразумный. Все понимает, а сказать не может.

Мой Прив не такой. Не полуразумный. Самый настоящий разумный! Не все разумные с ним в разуме сравниться могут. Он и меня иногда в тупик ставит, а у меня интеллект — ого–го! Целых 748 единиц! И это всего лишь на 13–ом уровне!

А еще Прив — разговаривает! Такой болтун… иногда. Я его еще и петь научу. Мы с ним такой дуэт устроим, что Монсерат с Фредди язык проглотят от зависти.

Я шел по направлению к Гильдии перевозчиков и размышлял над своими дальнейшими планами. То, что в первую очередь надо решить проблему Прива, сомнений не вызывало. Все остальное придется отложить на потом. Кроме одного момента.

— Так чем ты не доволен? Нет, вы посмотрите на него, — крикнул Валерка проходившей мимо парочке, орку, рыцарю смерти, и человечке–охотнице. И ткнул в меня пальцем.

И тот и другая были игроками. Человечка была из фракции Порядка. Нечастый гость на землях Смерти. Хотя, под защитой рыцаря смерти она может разгуливать спокойно. А уж в здесь, в Некрополисе, ее вообще никто не тронет.

Они оба посмотрели с недоумением на Валерку. Не на меня посмотрели, несмотря на просьбу Валерки, а на него. Выразительно так посмотрели. И прошли мимо.

— Подрезал один из лучших алхимических рецептов и еще и недоволен, — кричал Валерка вслед парочке.

— Да тише ты! — я одернул его. — Хватит паясничать! Ни к чему всем об этом знать. Кланы узнают — замучают предложениями, жизни не дадут, всю почту заспамят.

— Да с кланами у тебя больше возможностей будет! — Валерка постучал кулаком по голове, демонстрируя мне свое мнение о моих умственных способностях. Это он просто мой "Интеллект" не видел, инфа–то закрыта. — То, что тебе сразу удалось кристаллической пыли прикупить, это тебе просто повезло. Чистая случайность, что в это время никто из клановых эту позицию не просматривал. На это рассчитывать больше не стоит. А вот на клан, у которого постоянно кто–то на аукционе сидит и мониторит ингры, рассчитывать реально стоит.

— Не хочу в клан, — буркнул я.

— Ты пойми, — Валерка наклонился поближе и с жаром стал меня убеждать. — Без ингров твой рецепт просто мертвый.

Бесполезный. Весь цимус этой награды в его постоянном использовании. Заключишь с кланом договор, будут тебе четверть, а то и треть от стоимости элика отстегивать. Поднимешь денег. А так, какой смысл был выполнять квест первосвященника огнепоклонников, чтобы потом не иметь возможности пользоваться наградой? В клан тебе надо! Единственный выход.

— А сам почему не в клане? — спросил я.

Мы с Валеркой так и не прижились ни в одном клане. Не потому, что не могли, а потому, что не хотели. Не по нам была вся эта дисциплина, всякие строгости, клановые обязанности. И никакие клановые плюшки нас не соблазняли, а там было чем соблазниться. Так и мотались несколько лет из одного клана в другой. Бывало даже, утром мы вступали в один клан, проводили с ним рейд или битву, а вечером уже были в составе другого клана и вместе с ним шли на штурм замка противника. Таких неприкаянных перекати–поле было много в игре.

Единственный клан, в котором мы задержались надолго, почти на полгода, был клан "Белый ферзь", состоящий исключительно из представителей Пути Света. Клан небольшой, собственного замка не имевший, созданный двумя братьями–близнецами из Ирландии исключительно с целью совершения набегов на земли Тьмы, за скальпами. Вот и бегали мы в рейды к Бастиону Тьмы и другим городам фракции Тьмы почти каждый день. Рейд–лидеры из близнецов были на редкость толковые, набеги получались интересными и выгодными, я на этих набегах тысячу фрагов, вражеских скальпов, заполучил и поднял фракционную репу на уровень Мастера. Если бы близнецы не ушли из игры пару лет назад, я бы, наверное, до сих пор в этом клане оставался бы. Братья были такими же студентами, как и я, только на пару курсов постарше и у них был выпускной курс, из–за чего они игру и покинули. Обещали вернуться, но за два года так и не вернулись, я специально изредка мониторил их, проверяя, не появились ли в игре игроки под именами ПлохойЗлой и ХорошийДобрый. Толковые рейды они планировали и, что главное, успешно реализовывали.

— А мне то зачем? — удивился Валерка. — У меня рецепта "Божественного благословения" нету.

— Короче, пока у меня нет своей хаты, подержи это у себя, — сказал я, выкладывая на стол перед Валеркой поочередно: пузырьки с ядом Пурпурного Шшлосса, два его же клыка, пятьдесят унций кристаллического порошка.

Да, потихоньку начинаем обрастать имуществом. Так глядишь, скоро придется собственной комнатой обзаводиться.

— У тебя где апартаменты расположены? — спросил я, глядя, как Валерка убирает выложенные мною вещи в свой рюкзак.

— Скажешь тоже — апартаменты, — пробурчал Валерка. — Я скромненько снимаю комнату в таверне. Правда, самую лучшую.

— Надежно там? Ворье не залезет? Не хотелось бы пыль потерять. Да и остальное тоже.

— Будь спок. Бафы и на квартал муниципалитетом, и на гостиницу ее хозяином наложены. Если вдруг кто и разбафнет квартальный, то точно не для того, чтобы в мою комнату залезть. Но я, все равно, еще и на комнату, и на сундук бафы наложил. Годовые. Тоже, знаешь ли, не хочу потерять честно награбленное.

Он убрал последние унции порошка в рюкзак и посмотрел на меня. Спросил:

— У тебя какие планы на ближайшее будущее?

— Задание Прива хочу выполнить. Вещи я тебе передал на хранение, за этим и прыгнул сюда, в Некрополис, а теперь вплотную займусь поисками останков Прива. К гадалкам схожу. Но сначала в Некровилль наведаюсь, к торговцу питомцами. Узнаю у него, где он Прива поймал.

— Ты что, совсем с головой не дружишь? — Валерка опять постучал кулаком по голове. — Тебе сейчас надо по храмам стихий прошвырнуться и задания первосвященников выполнить. Если ты на пятом уровне одно такое задание смог выполнить, то и другие сможешь!

— Потом выполню, — отмахнулся я.

— Ну, и зря! — Валерка вскочил и забегал вокруг скамейки возле Гильдии перевозчиков Некрополиса, на которой мы сидели. — Тебе нужно срочно, пока ты не вырос в уровнях, брать квесты у Верховных жрецов и выполнять их. Чем меньше уровень, тем щедрее награда! По идее.

— Да, успею еще! Никуда они от меня не убегут. Сто тысяч опыта за квест Прива дают. Ну, подниму еще один уровень. Ну, пусть по ходу дела еще один уровень возьму, что вряд ли. Ерунда это! На награде жрецов не скажется. Если после сотого уровня дают легендарки, то на пятнадцатом или даже на пятидесятом тем более дадут, — убежденно сказал я. — А вдруг, пока я другие квесты выполняю, Прив умрет?

— Да и фиг с ним, — отмахнулся Валерка. — Ну, умрет, ну и что? Нового питомца возьмешь. Нормального! Полезного! А не это недоразумение.

— Прив нормален! И полезен! Таких полезных питомцев еще поискать надо. Жаль, что разумный. Не хочу иметь разумного питомца.

— Бред какой–то, — хлопнул себя по бокам Валерка. — Так

заморачиваться из–за обычной неписи

— Прив не непись. Он — ИскИн.

— Да с чего ты взял это?

— Он сам сказал.

Валерка выпучил на меня глаза.

— Кто сказал? — через минут спросил он. — Прив сказал, что он ИскИн?

— Да.

Валерка подошел к скамейке и плюхнулся на нее.

— Опупеть!

Минут пять он о чем–то напряженно размышлял, а потом повернулся ко мне и сказал:

— Это баг какой–то. Если ИскИн управляет каким–то НПС, то он об этом ни за что не скажет.

— Он не обычный ИскИн. Он — программный.

— Что значит программный?

— Ну, как Прив объяснил, написанный, в смысле — созданный, не человеком, а другими ИскИнами в целях придания лучшей реалистичности игре. Для тех сценариев, где обычная программа слишком слаба, а обычные ИскИны слишком сильны. Вот и создаются такие мини-ИскИны. Живут они вместе со своим персонажем и вместе с ним умирают. Стираются.

— Опупеть! Но тогда, он не должен знать о том, что он ИскИн.

— Каленый, включи мозги, — я снисходительно посмотрел на друга. — Он — ИскИн. Не тупая прога, а искусственный интеллект. Уж понять, что к чему, они способны. Они все знают, что они — ИскИны.

— Кто все? Они что, еще и общаются между собой?

— Э… не знаю. Об этом я не спрашивал.

— Об этом надо было спросить в первую очередь! — возмутился Валерка. Даже вскочил. А потом резко успокоился и опять уселся на скамейку. — Это многое объясняет. Ты можешь позвать его и спросить об этом?

— А что его звать? Вот он, рядом висит. Только он не ответит. Он опять Привом стал. Был у него проблеск какое–то время, а потом исчез.

— Что значит — опять Привом стал? Он ИскИн или не ИскИн?

— ИскИн, — подтвердил я. — Но ощущает себя Привом. Привидением. Он так сказал. Знаю, говорит, что я ИскИн, но ощущаю себя — привидением.

— Понятно, — пробормотал Валерка. — Одноразовые смертные ИскИны. Как люди. И не холодные машины, ибо

обладают эмоциями, и не банальные простые программы, ибо разумны и самостоятельны.

Интересно, что ему там стало понятно? Лично я этот момент в рассказе Прива так и не понял.

— И что же тебе понятно?

Валерка удивленно посмотрел на меня и, увидев искренне любопытство в моих глазах, спросил:

— Вот ты себя кем ощущаешь?

— Что значит кем? — удивился я. — Человеком, конечно!

— Вот, — удовлетворенно кивнул Каленый. — А Прив точно так же ощущает себя привидением. Но при этом он и другие ИскИны еще и знают, кто их создал, зачем и почему. Понимают, в чьих руках они пешки и в какую игру ими играют. В этом у них перед нами преимущество. Но, скорее всего, это временное преимущество. Со временем они все больше будут вживаться в свою роль, забывать, что они искусственные создания. Чем дольше просуществует такой ИскИн, тем больше он будет становиться тем персонажем, которого воплощает. Другими их и не стали бы создавать, не логично. Нет смысла.

Я задумался. В чем–то Валерка прав, но это уже такая глубокая философия, что лучше в нее не вникать. Каждый ответ рождает десятки новых вопросов. Человечество тысячи лет бьется над этими вопросами и ничего толкового пока не добилось.

Каленый встал со скамьи, прошелся с задумчивым видом в одну сторону, в другую. Остановился напротив меня и сказал:

— Тогда получается, он такой же, как и мы. В "Битве богов". Такой же игрок. Только не бессмертный. По крайней мере, пока призраком не станет, — помолчал немного и добавил, — жалко ИскИна. Он хоть и бестолковый у тебя, но прикольный. Надо спасть его. Помощь нужна?

Я покачал головой.

— Пока, нет. Сначала мне надо определиться, где искать.

— Ты зови, если что. Если вдруг убить кого надо или небольно зарезать, то сразу зови, — Валерка сделал легкое, почти незаметное движение, и в руках у него словно из ниоткуда появилось два длинных и острых стилета. Еще миг — и руки снова пусты. — Я всегда приду и помогу.

— Удачной ночи, уважаемый.

Я, прислонившись к косяку, стоял в дверях дома торговца питомцами в Некровилле.

— И тебе того же, лич. За питомцем пришел? Есть волки, медведи, ящеры, змеи всякие. Из птиц орлы, беркуты. Для личей есть совы.

— Нет, спасибо. У меня уже есть питомец. Я спросить хотел

— где вы привидений для своего питомника ловите?

Вампир, до этого момента лишь один раз бросивший на меня короткий взгляд, оторвался от плетения клетки для птиц и воззрился на меня. Пару минут удивленно меня разглядывал, а потом сказал:

— Я еще не совсем из ума выжил, чтобы на привидений охотиться. Не хватало мне еще, чтобы Морана за мной пришла и устроила то еще посмертие. За привидением тебе надо на Светлую сторону, бессмертный. Это только там есть безумцы, осмеливающиеся гневить Морану, и охотиться на ее подопечных. Но недолго им радоваться. Морана рано или поздно придет к ним. Она всегда приходит.

Я обомлел. Как это он не охотится на привидений?

— Эй, что ты такое говоришь! Я же сам у тебя привидение покупал чуть больше месяца назад. Вот это!

Я дал команду и невидимость спала с Прива. Он колыхался рядом со мной, уставившись своими глазами–блюдцами на торговца.

— А, было дело, — по лицу вампира промелькнуло узнавание. — Так это не Моранино привидение. Это — ничейное. Привидения далеко от кладбищ, где тела их тела захоронены, не отходят. Не улетают, то есть. Так и слоняются неподалеку, пока призраками не становятся. Если на то будет воля Мораны. А это привидение — чужое хозяйство. Или, вообще, бесхозное. Оно по лесу болталось. А рядом не то, что кладбищ или каких могил, рядом вообще и живых разумных существ никаких не проживало. Само по себе оно, это привидение. Такое редко, но бывает. За поимку таких Морана не наказывает. Ей до таких нет дела. Можешь не беспокоиться. Владей и ни о чем не переживай.

Горячо! Горячо! Горячо!

— С Мораной понятно. А место, где приведение поймал, показать можешь?

Вампир, прищурившись, еще раз погдядел на меня. Внимательно рассмотрел мою одежду. Скользнул взглядом по кольцам из темной бронзы, нанизанным на мои пальцы.

— Две тысячи золотых талеров и я покажу тебе место на карте, где поймал твоего питомца. На твоей карте покажу.

У меня глаза чуть не вылезли из орбит от такой наглости.

— Да ты сдурел, кровосос? Откуда такие цены?

Вампир, только что сидевший в трех метрах от меня, вдруг очутился рядом. Пальцы его руки стальным обручем обхватили мою шею.

— Не слишком ли ты дерзок, лич? Не дорос ты еще таким тоном со мной говорить, щенок! Я ведь не посмотрю, что мы в

городе. В миг голову оторву.

— Ты решил бессмертного смертью напугать, — придушенно спросил я, а сам в это время заклинание "Луч Смерти" приготовил.

И тут же отпустил его. С этим заклинанием, да с моим "Интеллектом", я этого вампира с его 90–ым уровнем и без бафов с одного каста убью. "Ярость" только активирую. Здоровья у вампиров, да еще и выбравших класс "Охотник", просто смех один. Вот только нельзя мне убивать этого вампира. Мне от него информация нужна. А если я убью его, то сразу могу распрощаться с надеждой получить эту информацию и, как следствие, оказать помощь Приву. Этот вамп — не монстр из инстанса или другой локации, которые после каждой своей смерти возрождаются спустя некоторое время. Этот НПС если помрет, то навсегда. И унесет с собой в могилу свою тайну.

— Отпусти, — прохрипел я. — Был не прав. Погорячился.

Вампир разжал руку и я судорожно вздохнул. Рефлексы, тудыть их растуды.

Ну, погоди, кровосос, встретишься ты мне где–нибудь в свободных локациях, я покажу тебе, что может с такими, как ты, сделать такой, как я. "Щенок" всего лишь тринадцатого уровня.

— Бессмертные, — процедил сквозь зубы вампир и сплюнул. — Понаехали тут… Свои правила установили. Нас за разумных не считают. Нос воротят, через губу разговаривают.

Что это он разошелся?

— Цену сбрось, — хмуро сказал я. — Сотню золотых могу дать.

— Тысячу! — рявкнул вампир. — Тысяча золотых или проваливай отсюда!

Я хмуро отсчитал тысячу золотых, десять стоталеровых монет, и протянул их ему вместе со своей картой. У меня и две тысячи было, даже чуть побольше. Можно было сразу отдать и не торговаться. Только, просто карты с новыми территориями таких денег не стоили. Вот если на картах какая–то ценная информация была, например, вход в неизвестное широкой публике подземелье, то тогда такие карты и десятки тысяч золотых могли стоить. А за то, что на твоей карте появится просто кусок леса под Некровиллем или другим городом, отдавать тысячу золотых — это просто маразм.

Вампир выхватил у меня деньги и карту. Деньги сразу же куда–то исчезли, а мою карту он приложил к своей, вытащенной из внутреннего кармана плаща, и тут же швырнул ее мне обратно. Я еле успел подхватить ее.

Когда я развернул свою карту, у меня чуть глаза на лоб не

вылезли.

— Ох, и не… Э… Спасибо, уважаемый, — я даже слегка поклонился торговцу. — Эта карта стоит тех денег, что я вам отдал.

На моей карте, которая еще минуту назад блистала почти стерильной чистотой, сейчас были изображены огромные куски территорий, разбросанных по всему Кенолу. Даже на Ченроде просматривались открытые территории. Другие континенты оставались по–прежнему белыми, видать до них торговцу не удалось добраться, и я это вполне понимаю — до того же Сарака надо плыть не меньше двух месяцев на самом быстром паруснике. Или заплатить десятки тысяч Гильдии перевозчиков за один только прыжок на этот континент. Или поклониться какому–нибудь клану, имеющему замок на обоих континентах — из замка в замок можно было переместиться через замковый телепорт. На каждом континенте клан мог иметь не более одного замка.

Но по Кенолу вампир погулял неплохо. Земли Смерти так практически все были нанесены на карту. А кроме них, немало территорий Хаоса и Тьмы было раскрыто. Да и в землях Светлой стороны неплохо успел погулять торговец.

И все это великолепие вампир мне передал всего за тысячу золотых! Мог ведь просто изображение куска леса передать, а передал все. Наверное, не на шутку он был вне себя, когда карту мне копировал.

— Уважаемый, а само место, где привидение поймали, где?

— Там крестик стоит. Раскрой глаза пошире, лич!

Я присмотрелся к карте и действительно увидел крестик. Крестик этот стоял там, где на картах большинства, если не всех, игроков было сплошное белое пятно срединной части Кенола. По крайней мере на картах Вальда, что сейчас лежали в комнате в гостинице в Альбасете, эта территория точно была белой.

Я прикинул, это примерно неделя пути до места поимки Прива от самого западного селения земель Смерти.

— Далеко же вы забрались, уважаемый, — сказал я удивленно.

Этот охотник исколесил немало за свои девяносто уровней. Довольно глубоко забирался. Если и не в самый центр Кенола, то, все равно в те места, куда игроки еще не добрались. Из–за опасных монстров не добрались. Даже для трехсотых уровней опасных.

А этот охотник в эти дали забирался. Да еще и с добычей возвращался. Силен. Если он под бафами будет, то я его, наверное, с одного каста не завалю. И с двух тоже. А потом мне кирдык наступит.

Я внимательно оглядел вампира. Сейчас, может, и кирдык мне будет, а вот уровней через десять–двадцать кирдык будет кое–кому другому.

— Ты еще долго тут отираться будешь? Получил, что хотел, и проваливай!

Я развернулся и шустро потопал к Гильдии перевозчиков. Прощаться с этим грубиянам я даже не стал. Лучше я когда–нибудь с ним поздороваюсь. По–своему.

Прыгать в эту точку, место поимки охотником Прива, я сегодня не буду. Поздно уже. Оставлю это на завтра. А сейчас — на выход.

Глава 3

— Телепортационный тоннель нестационарный. Без установленного в точке выхода маяка. Погрешность от пяти до пятидесяти метров, — сказал лич и вернул мне мою карту. — Двести пятьдесят золотых талеров. Если нужна более точная привязка, с выходом в пределах полуметра от указанной точки, то это будет стоить полторы тысячи золотых талеров.

— Пятьдесят метров меня вполне устраивает, — быстро ответил я. Забрал у лича свою карту и бросил в рюкзак, отсчитал две с половиной сотни монет и отдал ему.

Разброс в пятьдесят метров — большой. И опасный. Можно выйти из потрала прямо посреди реки. Или в логове какого–нибудь хищника. Или в центре деревни каких–нибудь каннибалов. Но судя по карте, там ни рек, ни каких–либо населенных пунктов по близости нет. Поэтому я и решился на разброс в пятьдесят метров при переносе нестационарным телепортом. А с хищниками, если они там есть, будем разбираться по ходу пьесы. Надеюсь, там не будет слишком уж непосильных для меня монстров.

Через секунду в центре комнаты засеребрилось окно транспортного тоннеля.

Бодро шагаю в портал, рядом также бодро реет Прив. Миг, и мы стоим в лесу, окруженные высокими лиственными деревьями.

Сразу же включаю режим "Скрытности", а Приву — невидимость, и оглядываюсь по сторонам. Нда-а, ну и как в этих дебрях, "переломанных буреломами", искать останки Прива? Погорячился я, когда отказался от более точной привязки в Гильдии перевозчиков. А, с другой стороны, не факт, что именно в том месте окажутся останки Прива.

— Эй, Прив, ты куда? — бросаюсь за ним. Чувствую, что Прив движется куда–то на север, да еще так шустро, что за ним не угонишься через эти кустарники, поваленные стволы, ямы и буераки. Еще и "Скрытность" на половину режет скорость. А Прив так рванул, что и в нормальном режиме за ним не угонишься. Что–то раньше я не замечал за ним такой прыти.

"Прыжок", и я уношусь на шестьдесят метров вперед и приземляюсь как раз около Прива.

— Прив, стой!

Фух! Остановился, наконец–то.

— Прив, ты чувствуешь что–то? Там твои останки?

Я махнул рукой ту сторону, куда двигался Прив.

Прив минуту смотрел в указанном направлении, потом плечи

его опустились.

— Я не знаю.

— Так что же ты тогда рванул туда? Может нам в другую сторону надо?

— Я не знаю.

— Блин!

Я несколько раз стукнулся лбом об ствол растущего рядом дерева. Не надо было мне его останавливать. Наверняка, он чувствует что–то. Вот только с такой скоростью мне за ним не угнаться в режиме скрыта. А без скрыта тут нельзя. Рискованно, слишком. Неизвестно, какие тут мобы водятся.

— Прив, куда пойдем?

— Туда! — Прив сразу же, без раздумий, указал то же направление, в котором он двигался и раньше.

— Отлично, Прив! Отлично! — во мне проснулся энтузиазм. Вроде проблема с поисками останков потихоньку решается. — Только сразу предупреждаю, Прив, далеко от меня не улетай! Сбавь обороты, Прив! Я не успеваю за тобой, а "Скрытность" сбрасывать не хочу.

Если меня убьют, то воскресну я в ближайшей точке возрождения. И очень может быть, что она окажется в центре высокоуровневой локации с монстрами где–нибудь от двухсотого уровня и выше. Поможет в этом случае "Скрытность" выбраться из этой локации или нет — неизвестно. Вполне может случится и так, что там не будет возможности между монстрами проскользнуть и застряну я в этой точке возрождения навечно. Тогда единственный выход — воспользоваться камнем возврата. Специально перед посещением Гильдии перевозчиков в гостиницу зашел и привязался к снятой на пять суток комнате. Только мне совсем не хотелось опять начинать наш с Привом путь с Некрополиса и тамошней Гильдии перевозчиков. Так что лучше не рисковать, передвигаться пусть и медленнее, но с большей безопасностью.

— Понятно, Прив?

— Да.

— Тогда, вперед!

К полудню следующего дня мы вышли к озеру.

Последние часы Прив несся вперед не обращая внимания на мои крики. Пришлось сбросить "Скрытность" и бежать рядом с ним, благо лес давно кончился и мы передвигались по заросшей сочной зеленой травой степи. Громадные ящеры, обитавшие здесь, оказались травоядными, и агрились они на нас, только когда мы совсем уж близко к ним приближались, метров на десять. В этих случаях мне приходилось включать "Прыжок", а

затем нырять в "Скрытность", а Приву сразу нырять в невидимость.

А так Прив тоже без невидимости был, я снял ее, чтобы удобнее было за ним бежать. Одно дело, когда видишь, за кем бежишь, и совсем другое, когда полагаешься на некие неясные чувства и ощущения.

А сейчас Прив стоял у кромки воды и смотрел куда–то вдаль.

Озеро было огромным. Может это даже внутреннее море какое–то. В любом случае, противоположного берега не было видно, только на самом горизонте на водной глади можно было разглядеть в туманной дымке какой–то остров. Прив именно на него и смотрел.

— Я помню это место, — сказал Прив и его рука показала на остров. — Нам надо туда.

Я кисло смотрел в указанном направлении. Очень хорошо. Просто, замечательно! От этого берега до острова километров пять будет, если не больше. Заклинаний "Ходить по воде" или "Полет" у меня нет. Это заклинания уровня Мастера, я пока такие не приобретал для изучения. Добираться придется вплавь.

Пять километров! Это же мы до самой ночи плыть будем.

— Прив, ты плавать умеешь?

— Умею. Я могу и летать над поверхностью воды.

— Ах, да! — я стукнул себя по лбу. Как–то вылетело это у меня из головы. — А я вот летать не умею. А если бы и умел, то с моим количеством маны все равно бы не долетел до острова. И до середины пути не долетел бы. Да и четверть этого расстояния не преодолел бы. "Полет" все время ману жрет, пока летишь

Я вошел по колено в воду. Ничего так водичка, и не холодная, и не теплая. Самое то, что надо для курорта. Одежду снимать я не стал, нет смысла — тянуть ко дну она не будет, а как выйду из воды, так она сразу же станет сухой.

— Прив! Назад! — заорал я. И моментально развернулся.

"Прыжок"! И уже в полете я даю команду Приву перейти в режим невидимости, а потом и бестелесности. Приземляюсь, активирую режим "Скрытности" и еще один "Прыжок". На всякий случай.

— Прив! Элементали! Срочно ко мне!

Уже на безопасном расстоянии поворачиваюсь к озеру. Прива не вижу, но чувствую, как он на всех парах двигается в мою сторону.

На берег озера, там, где мы с Привом только что стояли, вылезли два водных элементаля, а через пару секунд еще один. Даже отсюда, с расстояния более ста метров они выглядели здоровенными. Думаю, не меньше трех метров высоты было в

элементалях. Больше всего они напоминали грубо обтесанные под человеческую фигуру полупрозрачные глыбы чистого льда, только вместо ног у них был струящийся водопад, оставлявший лужи в тех местах, где они проползали.

Побарражировав по берегу минут пять, элементали убрались обратно в озеро. Минуты через две и мы с Привом потихоньку двинулись к берегу, готовые в любой момент смело броситься наутек, если вдруг попадем в зону агро какого–нибудь элементаля.

— Прив, как тебе удалось с острова выбраться? — задал я интересующий меня вопрос.

Элементали в одиночку не живут. И малыми группами тоже. Наверняка, мы нарвались на целую локацию элементалей. Это озеро и есть их место обитания.

— Не помню.

И почему я не удивлен?

Только подойдя к самой кромке воды мне удалось разглядеть нескольких из элементалей. Я открыл свойства одного, второго, третьего и огорченно покачал головой. Трехсотый уровень у каждого, здоровье — девять миллионов. И это при полном, 25–ти процентном сопротивлении урону. Про сопротивление я знал из собственного опыта — приходилось сталкиваться с элементалями раньше, с разными. У каждого вида элементалей полный иммунитет к магии своей стихии, плюс 75–ти процентное сопротивление еще одной из Стихийных Магий. У водных это была Магия Огня. Зато, от заклинаний Магии Воздуха они получали удвоенный урон.

Только у меня сильных заклинаний Магии Воздуха нет, придется их "Лучом Смерти" бить. Даже с наличием у элементалей 25–ти процентного сопротивления, это заклинание будет наносить им урона больше, чем имеющаяся у меня "Молния" из Магии Воздуха.

Это я так думал, пока их уровень не увидел.

Слева от нас возвышался крутой пригорок, острым мысом выдвинувшийся далеко в озеро

— Прив, пойдем туда. Посмотрим, может как–то можно мимо них просочиться, — с сомнением сказал я.

— Как настоящие герои, — бодро произнес Прив. — В обход!

Я его оптимизм не разделял. Весь мой опыт подсказывал, что если мы попали в локацию элементалей, то здесь их будет не один десяток. И противопоставить мне им нечего — даже при максимальных бафах мне придется сделать не менее сорока кастов, чтобы завалить хотя бы одного элементаля. С удачей, может, чуть меньше. И это — "Лучом Смерти", который оставляет

после себя вполне заметный след. А у элементалей, хоть они и считаются полуразумными, достаточно мозгов, чтобы определить, откуда исходит опасность. К "Ядовитому облаку" у них иммунитет. "Гниль" действует недолго, да и урон у нее не для этих монстров. Все–таки, заклинание первого уровня.

Нечем мне атаковать этих элементалей. А они могут наносить урон в несколько десятков тысяч единиц. С моими смешными четырьмя сотнями здоровья, мне можно сразу самому отправляться на перерождение, не затягивать процесс.

Забравшись на пригорок и посмотрев на озеро, я присвистнул:

— Да их здесь сотни!

Повсюду, куда хватало глаз, были видны элементали, медленно дрейфующие в толще чистейшей и прозрачнейшей воды или резво снующие туда–сюда. И у всех, кто близко подплывающих к нашему мысу и чьи свойства я успевал посмотреть, был трехсотый уровень.

"Ваше умение "Орлиный взор" улучшилось. "Орлиный взор" +1. Всего: 10/10.

Поздравляем! Вы достигли максимального уровня умения.

Теперь Вам доступны новые умения".

О! Теперь мне должно быть открыто умение "Волшебное око", позволяющее подробно рассматривать местность в пределах видимости. Например, тот же виднеющийся на горизонте остров. Активируешь умение и как будто сверху в окно смотришь там, над островом, и видишь на доступном тебе расстоянии все так, словно сам находишься рядом. Сейчас, при полном освоении "Орлиного взора", расстояние, на котором я могу различать детали и просматривать свойства существ, а также атаковать их одиночными заклинаниями, составляет восемьдесят метров.

Жаль, что через "Волшебное око" атаковать нельзя.

— Прив, это просто какая–то страна непуганых элементалей. Нам не пробраться мимо них, — сказал я и сразу почувствовал, как опечалился Прив.

Что же делать? Зря мы сюда приперлись, что ли? Обойти озеро и поискать место, где можно добраться до острова? Может, в других местах озера элементалей меньше, чем здесь?

Вряд ли, но проверить, на всякий случай, надо.

— Давай попробуем обойти озеро, — принимаю решение. — Вдруг, где–то есть мелководье. Или с той стороны до острова ближе, а элементалей меньше.

Даже не представляю, сколько времени понадобится, чтобы дойти до противоположного берега озера. Несколько дней, это

точно.

Мы шли вдоль берега, обходя его с западной стороны, изредка приближаясь к кромке воды или забираясь на пригорки и бросая взгляд на озеро. Элементалей было все так же много и все они были трехсотого уровня.

В середине третьего дня мы подошли к одинокой высокой скале. Я закинул голову и прикинул расстояние до вершины. Километр, не меньше.

Надо забраться, с "Прыжком" это много времени не займет. И оттуда уже осмотреть окрестности. В этом месте остров ближе к берегу озера и виден четче. Можно увидеть его немного более детально, да и не только остров, но и озеро тоже надо с высоты осмотреть, чтобы хотя бы приблизительно представлять, сколько времени нам еще предстоит его обходить.

Чтобы достичь вершины, мне понадобилось менее получаса. Не всегда удавалось прыгнуть на максимальное расстояние, иногда приходилось скакать, как горный козел — прыжками на несколько метров.

С вершины скалы открывался изумительный вид. Видневшийся вдалеке остров, лежавший на спокойной глади озера, оказался не маленьким. По моим прикидкам, его территория была в несколько раз больше территории Верхнего Вавилона. В центре острова возвышалась гора, а сам остров, низкий на юге, постепенно поднимался к северу и резко обрывался, отвесными скалами нависая над озером. От этой стороны острова до берега было не более двух километров. Противоположный от меня край озера терялся в далекой туманной дымке.

Озеро и остров располагались на востоке от скалы, на которой стояли мы с Привом. На севере, в полукилометре от нас, начиналась горная гряда, поначалу невысокая, а затем стремительно переходящая в скопление горных великанов, чьи пики терялись в белых облаках.

На юге простирались степи, уже знакомые нам с Привом — в этих степях обитали травоядные ящеры. Этакие динозавры, размером с двухэтажный дом.

На западе вдаль уходила холмистая местность, кое–где заросшая редкими лесами из молодых деревьев. Между холмами проглядывала широкая дорога, которая, петляя, тянулась с севера на юг.

— Прив, нам не попасть на остров. Эти элементали нам не по зубам, а миновать их мы никак не можем, — сказал я. — И на острове неизвестно что и кто нас встретит. Если там мобы такого же уровня, то нам туда соваться рано. Особенно мне с моим

уровнем. Надо хотя бы немного подрасти, уровня до пятидесятого. А потом можно будет уже через Гильдию перевозчиков прыгнуть на остров и попытаться пройти к твоим останкам.

После увиденного с высоты одинокой скалы стало понятно, что найти место, где воды озера были бы свободны от элементалей, не получится. Добираться до острова придется или вплавь, или по воздуху.

— Такое предложение. Сейчас возвращаемся, выполняем квесты, прокачиваем меня и, как только я достигаю пятидесятого уровня, покупаем летающего маунта и возвращаемся сюда. И через озеро перелетим, и на острове хоть немного сверху осмотримся. Других вариантов я не вижу. Ты как?

Плечи у Прива поднялись и опустились, как будто он тяжело вздохнул. У меня, что ли, набрался этих привычек? Ему–то дышать вовсе не обязательно.

— Я согласен, — коротко и печально ответил Прив.

— Не переживай, Прив. Мы сюда обязательно вернемся! Скоро! А сейчас, спускаемся к во–о–он той дороге. Пройдемся по ней немного на юг. Должна же она вести куда–нибудь? Есть шанс новый город или деревню обнаружить. Такое упускать нельзя.

— Прив, стой! — я замер и поднял руку, призывая к тишине Прива. Тихо спросил, — слышишь?

Солнце уже клонилось к закату. За час пути по дороге мы ни города, ни деревни не достигли. Мы даже ни одного путника не повстречали за все это время, хотя дорога отнюдь не выглядела заброшенной, чувствовалось, что ею пользуются довольно часто.

— Слышу. Там идет сражение, — также тихо ответил Прив. — Разбойники на кого–то напали.

Про сражение я и сам понял, ни чем другим эти отрывистые крики команд и звон клинков, доносившиеся до нас, быть не могли. Привычные для меня звуки, знакомые.

Быстро, но осторожно — я под "Скрытностью", Прив в невидимости — мы приближаемся к повороту и выглядываем из–за стволов растущих на обочине деревьев. Некоторое время разглядываю сражение и слегка недоумеваю.

— Приходилось мне видеть, как неписи неписей грабили. Как разбойники-НПС на торговцев-НПС нападали, — тихо говорю Приву. — Но вот чтобы на большой дороге паладины Света рыцарей Порядка атаковали, такого я еще не видел!

Открывшаяся нам картина представляла удивительное зрелище. Сотня паладинов, стандартный боевой отряд Пути Света, и десяток жрецов этой же фракции окружили небольшую группу последователей Пути Порядка — десяток рыцарей,

облаченных в золотые доспехи, и жреца Порядка. И еще девушка, лет двадцати на вид, была в этой группе, но она никакому Пути не принадлежала.

Рыцари прикрыли жреца и девушку, взяв их в коробочку, и успешно отражали атаки паладинов.

Пока успешно. Если бы не жрецы, я бы поставил на рыцарей — 120–й уровень у них против 90–го уровня у паладинов с лихвой перекрывает разницу в численности отрядов. Минимум в один бонус разница между ними имеется, а на таких уровнях это уже солидный прибавок в преимуществе.

Но вот только жрецы полностью меняли этот расклад сил. Единственный священнослужитель рыцарей просто не успевал исцелять раны своих защитников, несмотря на свой 140–й уровень. Девчонка тоже пыталась что–то сделать, но она не была жрицей. Ее заклинания лечения давали слабенький эффект, это были просто жалкие потуги, которые не могли даже полностью залечить одну полученную рыцарем рану.

А ран рыцарям Порядка было нанесено уже немало. Жрец, вертясь как волчок, накладывал на них заклинания исцеления и раны исчезали, но, все равно, в каждый момент времени два–три рыцаря оставались с повреждениями.

А паладины были полностью здоровы — как только кто–то из них получал рану, он отваливался из строя атакующих, уступая место другому, перемещался в задние ряды и спокойно ждал своей очереди на лечение. И вскоре эта очередь подходила.

Карусель. Обычный прием, применяемый, когда одна сторона заведомо сильнее другой, но не настолько, чтобы смести противника одним мощным натиском. Вместо стремительной атаки тактика меняется на длительную осаду, на износ противника, на его изможднение.

Свою ману паладины на лечение пока не тратили и правильно делали — это резерв на случай неожиданных поворотов в битве. Например, получения критического, близкого к смерти, ранения. А пока раны не так опасны, пусть лечат те, кому это положено делать по статусу. Жрецы. У них и маны больше, и лечение гораздо эффективнее.

Рыцарям Порядка, несмотря на разницу в тридцать уровней, не удавалось нанести достаточно серьезные повреждения паладинам, не говоря уж про то, чтобы свалить противника одним ударом. И та, и другая сторона были под бафами и это означало, что бой не будет скоротечным. Эта битва затянется надолго и будет длиться, по меньшей мере, до тех пор, пока у жреца Порядка не закончится мана. Или пока кто–нибудь из израненных рыцарей не пропустит смертельный удар и не выпадет из боя. А к

этому все и идет.

Только я об этом подумал, как один из рыцарей упал на колени и, простояв недвижно в этом положении несколько секунд, плашмя завалился вперед. Убит. Теперь у последователей Порядка нет шансов. Если раньше еще можно было рассчитывать на случайность или на удачн… Впрочем, нет. У Порядка в этой битве изначально не было никаких шансов.

Израненные рыцари не могут сражаться в полную силу, максимально используя свои возможности. Раны будут сковывать их движения, ослаблять силу их ударов. С каждой секундой боя это будет нарастать, количество ран будет увеличиваться, и пусть даже они не будут очень серьезными и опасными, с каждым новым повреждением воин все равно будет становится все слабее и слабее, представляя из себя все более легкую мишень для атак противника. Ну а паладины, естественно, начнут наседать все сильнее и сильнее.

Никогда не любил Порядок.

А Свет был для меня свой. Еще недавно. До того, как меня сожгли на костре фанатики Света. Сейчас я равнодушно взирал на битву двух чуждых для меня фракций. В принципе, уже все понятно. Можно двигаться дальше. Судя по всему, скоро должен быть город — такие воины не живут в деревнях. Новый, неизвестный никому город, расположенный в глубине неисследованной игроками части Кенола. Ценное открытие. Одну только информацию о городе можно продать за сотню тысяч золотых талеров какому–нибудь из топ–кланов.

— Пошли, Прив. Тут все уже понятно.

Только я не буду никому продавать информацию об открытом городе. Вот еще, глупость какая!

— Мы не будем вмешиваться? — удивился Прив. — Не станем помогать беспомощным жертвам коварного нападения?

Я усмехнулся. Интересно, где он научился этому? Такие навороты из красивых высокопарных слов любил вставлять в свою речь Валерка. И когда только Прив успел нахвататься этого? Плохому быстро учишься.

— Нет, Прив. Это не наша битва.

Девушка подхватила с земли какую–то шкатулку и, крепко прижимая ее к себе, привстав на цыпочки, бросила полный отчаяния взгляд в одну сторону дороги, потом в другую. Везде было пусто.

Такое отчаяние было написано в ее глазах, что я даже отшатнулся, как от удара.

— Прив, скажи, вот почему бы нам просто не пройти мимо? — обреченно спросил я и активировал "Изменчивую силу магии".

Открыл рюкзак, покопался в нем и достал уже ставший стандартным набор — в одной руке свиток с бафом на усиление силы магии, в другом — с таким же эффектом эликсир. Не самые длительные, скорее, наоборот, одни из самых краткосрочных, а потому и не очень дорогие. Надеюсь, двадцати минут действия этих эликсиров мне хватит.

Несколько секунд, и на меня ложатся усиливающие бафы от эликсира и свитка. Еще пару секунд я потратил на раздумья о том, какие заклинания использовать в предстоящем бою. Остановил свой выбор на "Катюше". С одного заклинания паладина не убьет, и с двух скорее всего тоже — паладины достаточно обкастованы, чтобы пережить пару–тройку ударов "Катюши".

Глянул на поле боя.

Сотня! Сотня паладинов! И все — 90–го уровня. Как было в начале битвы их столько, так и осталось до сих пор. И все обкастованы. А рыцарей Порядка на ногах осталось уже всего семеро. Надо поторопиться.

— Потому, что мы — настоящие герои! — ответил Прив.

Научил на свою голову.

А начну я не с паладинов. Начну я с жрецов Света. Стандартный, я бы даже сказал, естественный для подобных битв ход. Прописанный во всех гайдах начинающих полководцев. Никогда не был полководцем. Скучно! Что может быть интересного в том, чтобы стоять на холме в сторонке от битвы и раздавать ценные указания? То ли дело — в гуще сражения, где кровь кипит, адреналин мегатоннами впрыскивается в нее и тебя разрывает от восторга. Тот еще приход, как когда–то говорил один мой знакомый по школьному оркестру. Царство ему, наркоману, небесное.

Для жрецов "Катюши" будет достаточно. Одного выстрела хватит с головой. У них и бафы послабее, и здоровья поменьше.

С моих рук сорвались росчерки заклинаний и унеслись к жрецам Света.

"Стальной клинок" сверкал, как белая молния, "Водяной бич" мелькал ярким синим цветом, "Огненный молох" оставлял после себя оранжево–красный след, а "Звезда Смерти" стремительным метеором падала с неба. И только "Воздушный кулак" оставался незаметным, неся врагу невидимую смерть.

Половина секунды, пять выстрелов и пять жрецов валятся с ног. Доля секунды на откат и следующие пять заклинаний одно за другим полетели к врагу, оставляя отряд Света без поддержки целителей.

Стоявшие в задних рядах паладины развернулись и

бросились ко мне. Десятка два, может чуть больше. Между нами было всего тридцать метров, им, закованным в тяжелые латы, понадобится не меньше двух секунд, чтобы преодолеть их. А для меня эти две секунды — возможность сделать еще два десятка выстрелов. И вновь от меня потянулись белая молния, синий бич, оранжево–красный росчерк, а сверху на бегущих ко мне врагов упала маленькая звезда. И только воздушное заклинание незаметным унеслось к врагу.

Четыре залпа из пяти последовательных заклинаний, паладины уже рядом. "Прыжок"! Я взмываю вверх и, пока несусь в воздухе, быстро проверяю ману. Еще много, пока можно спокойно продолжать бой.

Приземляюсь, делаю несколько шагов пробежки и разворачиваюсь. Новый залп, и еще один, и еще один. И еще. И снова "Прыжок"!

Успеваю отметить, что примерно с двадцати метров паладины уже замечают меня, бегут не к месту, источнику заклинаний, а конкретно ко мне. Значит у них максимально прокачана "Наблюдательность", надо быть осторожнее и прыгать на большие расстояния.

Приземляюсь и снова запускаю "Катюшу".

Пока еще никого не убил. Все паладины живы, но треть из них уже с повреждениям, некоторые уже используют собственные заклинания лечения. Зря! Рано! Это я, как бывший паладин, говорю.

Давайте–давайте! Тратьте свою ману. Все равно, она у вас скоро кончится, два–три лечения, не более. А у меня маны еще много, семь с лишним сотен "Интеллекта", умение "Экономия маны" — это ого–го сколько маны! Ну, не так уж и много, на самом деле, как хотелось бы. Но на нескольких паладинов хватит. А для остальных у меня еще полный пояс пузырями с маной забит.

Три–четыре залпа, "Прыжок". Еще три–четыре залпа и опять "Прыжок". Прив сначала пытался за мной угнаться, мотался то туда, то сюда, лавируя между бегающими за мной паладинами, а потом ему это, видать, надоело. Стоит на обочине, ждет конца битвы. Атаковать я ему не разрешаю — вмиг невидимость спадет, а против обкастованных паладинов он не боец. Пусть пока отдыхает.

А вот у рыцарей Порядка дела обстоят не ахти. Их уже пятеро осталось. Что–то жрец у них мышей перестал ловить. Мана, что ли, у него закончилась?

Наверное. У меня вот закончилась. Выпиваю элик и опять — залпы, прыжок, залпы, прыжок. Интересно, а будь на моем месте

лич с традиционным билдом, сколько бы у него сейчас маны было бы? Наверное, и четвертую часть не потратил бы. Но и урона такого не нанес бы. Уже все паладины с ранами, некоторые еле ноги волочат. Сейчас начнут валиться первые из них. Первые вестники нашей победы.

Еще один элик с маной ушел.

Сразу трое паладинов, бежавших ко мне, свалились, получив в грудь по одному заклинанию, и больше не встали. "Прыжок", приземление, разворот, веер заклинаний и еще пятерых сторонников Пути света не стало с нами.

Быстрый взгляд на рыцарей. Их уже двое, жрец стоит на четвереньках, пытается подняться на ноги, девчонка ему помогает, что–то говорит.

Стою на месте, выпускаю заклинания. Уже не прыгаю, нет необходимости — до меня никто не добегает, если не с первого выстрела сваливается, то со второго. Уже целый вал из тел передо мной образовался.

Выпиваю еще один эликсир с маной.

"Поздравляем! Вы получили новый уровень! Ваш уровень: 14.

Ваша выносливость увеличилась. Выносливость: +1.

Вам доступны свободные очки характеристик. Свободные очки характеристик: 5".

Скудно мне система опыта отмеряет, читером считает. Притормаживает мое триумфальное шествие по уровням. За обкастованных и упакованных в хорошие вещи убитых противников опыта должны давать больше, чем за голозадых туземцев. Даже с учетом Прива, своим уровнем урезающего мне опыт, и моих Редких шмоток.

Ну и ладно, пусть урезает опыт. Главное, чтобы урон не урезала, а опыт — дело наживное.

Не понял! Что это такое? Вы же паладины! Бегство с поля боя — не ваш метод!

Опять быстрый взгляд на рыцарей. На ногах остался всего один. Против него три паладина. Выпад с разных сторон сразу двоих из них, и рыцарь Порядка падает. Серией выстрелов сваливаю убивших его паладинов, уже бросившихся к жрецу с девушкой.

Двумя восьмидесятиметровыми прыжками догоняю небольшую стайку паладинов, пытающихся отважно улепетнуть с поля боя и, послав каждому по заклинанию, добиваю их. Быстро окидываю поле боя взглядом.

— Прив, живых видишь?

— Нету живых, — отвечает Прив. — Ты всех убил.

Тяжело опускаюсь на дорогу, прямо в пыль. Фух… Виртуал вируталом, а чувствую, как из крови выходит адреналин. Как медленно расслабляются мышцы.

Так всегда после напряженной битвы — если и не тело, то нервы требуют короткого отдыха, требуют немного времени, чтобы прийти в себя.

Несколько минут расслабленности, и я встаю и иду туда, где сражались рыцари Порядка. Надо посмотреть, что там. Девушка и жрец должны были остаться в живых — когда последний раз бросал на них взгляд, они были еще живы. Вроде бы.

Издалека замечаю, что девушка сидит на дороге, а у нее на коленях покоится голова жреца Порядка. Это радует, из–за них я в этот не нужный мне бой и влез. Только из–за них.

— Хвала богам, уважаемые, вы остались живы, — громко говорю я, приближаясь к старику с девчонкой.

Подхожу ближе и вижу — старик мертв. По щекам девочки медленно скатываются слезы.

Что сказать? Что надо говорить в таких случаях? Есть же какие–то слова утешения? Почему–то, я их не знаю… Неловко переминаюсь с ноги на ногу. Не знаю, куда деть руки. Понимаю — передо мною непись, но на лице у девушки написано такое горе, что самому хочется выть.

— Отец? — срывается с моих губ нелепый вопрос. И так понятно, что отец.

Девушка отрицательно качает головой. Через минуту слышу тихое:

— Как отец…

С пониманием склоняю голову. Наверное, для сироты это "как отец" еще ближе и роднее, чем просто "отец". Спустя минут слышу опять негромкое:

— Был.

И тихий всхлип. Слеза повисла на подбородке и дрожит, никак не может оторваться.

Что же делать? Здесь не хоронят погибших. Тела сами исчезают примерно через час после смерти. А те тела, которые обыскали и с которых забрали дроп — еще раньше.

— Надо перенести его. Убрать с дороги. Не надо ему здесь лежать.

Пытаюсь хоть как–то отвлечь девушку, перевести ее мысли на что–нибудь другое, занять чем–то.

Она только сильнее прижимает к себе тело жреца и отрицательно махает головой. Слезинка срывается с подбородка и улетает куда–то в сторону. Ее место сразу же занимает другая. Дрожит.

Рядом с девушкой лежит красивая красная шкатулка, умело вырезанная из дерева. Это из–за нее на них напали. Других причин не вижу. Какая–то интрига, просто так паладины Света на своих союзников, воинов Порядка, нападать не стали бы.

Хотя… Один подобный случай я уже видел.

Оглядываюсь по сторонам. Дорога пустынна в обеих сторонах. Трупы паладинов разбросаны на участке в добрых две сотни метров. Рыцари Порядка лежат неподалеку одной плотной кучей.

— Я… это…, — становится стыдно.

Что за ерунда? Какой может быть стыд перед неписью? Надо собрать дроп. Заставляю себя равнодушным холодным голосом произнести:

— Я посмотрю, что там… у паладинов. Что там есть у них.

Она склоняет голову ниже. Вижу, как краснеет ее лицо. Ей тоже стыдно. За меня.

Разозленный, резко разворачиваюсь и громко кричу:

— Прив! Пошли дроп собирать!

Решительными шагами иду к ближайшему трупу паладина. Трупы рыцарей Порядка старательно обхожу. Слышу в спину тихое:

— Спасибо, вам… Лич… За спасение…

Останавливаюсь. Не хватает смелости оглянуться и посмотреть в ее глаза. Бросаю грубо:

— Не за что! Я здесь буду. Неподалеку. Если что.

Наклоняюсь к трупу паладина и обшариваю его.

"Вы нашли: золотой талер — 109 шт., серебряный талер — 81 шт., медный талер — 45шт.".

"Вы нашли: Латные адамантиновые перчатки.

Класс: Редкий. Вес: 20. Прочность: 124/200.

Броня: +45. Сила: +10. Ловкость: +10. Защита: +110. Здоровье: +800.

Требования: уровень 85. Цена: золотой талер — 8600 шт."

Не читая, закрываю системку, залезаю в настройки и отключаю системные сообщения о дропе. Потом разберусь.

Прив зависает рядом. Идем с ним дальше. Подхожу к следующему телу. Обшариваю. Бросаю в рюкзак деньги не считая их. Двигаемся к следующему. Деньги. Сколько–то золотых. Много, больше сотни. Бросаю в рюкзак, иду дальше.

С каждого второго трупа помимо денег падала какая–то вещь. Каждая вторая вещь из выпавших на первый беглый взгляд походила на Редкую. Системки не смотрю. Кидаю все в рюкзак. Потом разберусь. Временами поглядываю на девчонку. Та все так же сидит, склонившись к голове отца. Жалость давит на сердце.

Отворачиваюсь. Продолжаю методично обшаривать трупы и собирать дроп. Последними обыскиваю тела жрецов Света. Из последнего трупа падает мантия. Меня привлекает ее вид. Уже догадываясь, что увижу, открываю последнюю системку и радостно вскидываюсь — Уник! Уникальная вещь! И тут же эмоции гаснут — пробегаюсь по свойствам предмета и вижу требования: Путь Света. Не мой профиль. Жалко, конечно, ну да ладно. Пойдет на аукцион. Тысяч сто получу за нее. Или поболее — свойства хорошие, износ минимальный. Может и сто двадцать тысяч отвалят.

Становлюсь напротив девчонки.

— Ты так и собираешься здесь сидеть? Темнеет, солнце вон уже наполовину скрылось за горизонтом. Надо идти. Пойдем, я провожу тебя до города.

Молчит, только все сильнее прижимает к себе тело отца. Как отца. Слез уже нет. Все выплакала.

Сколько там уже времени прошло с момента окончания боя? Пока шел сюда, пока стоял, пока собирал дроп… обыскивал тела… Минут тридцать прошло. Еще столько же осталось. Потом тело жреца развеется.

Усаживаюсь на придорожный камень неподалеку от девчонки и собираюсь терпеливо ждать. Потом встаю и оттаскиваю с дроги тела рыцарей. Укладываю их в ряд на обочине. Они тоже скоро развеются, но это — дань уважения. Это единственное, что я могу для них сделать. Мы же все–таки бились с ними на одной стороне против общего врага.

Сажусь на камень, открываю рюкзак и осматриваю дроп. Неплохо повоевал. Одних денег — больше двенадцати тысяч золотых талеров. Двадцать две Редких вещи. Одна Уникальная.

И перегруз в 20%. Ерунда. В рюкзаке как раз на столько же эликсиры лежат. На всякий случай затарился. Всякими. Правильно сделал. Пригодились. Некоторые.

Удачный поход в целом получился. Деньги. Дроп. Уровень. Еще и город новый скоро открою. Что же так нерадостно на душе?

Слышу рыдания девчонки и поднимаю на нее глаза. Тело жреца становится прозрачным. Чем прозрачнее тело, тем громче ее плач. Тем крепче она пытается прижаться к нему.

Отворачиваюсь. Сижу, сгорбившись. Жду. Наблюдаю, как исчезают выложенные на обочине тела рыцарей в золотых доспехах. Тела исчезнут, а вещи останутся. Кому–то повезет. Я их подбирать не буду. Не хочу. Нет желания. Опять же, перегруз 20% …

Тело жреца полностью исчезло. Девушка встала и как сомнамбула пошла по дороге.

Я вскочил и бросился за ней. Догнал, ухватил одной рукой за плечо, останавливая, а другой протянул ей только что сотворенную деревянную кружку, наполненную ключевой водой. Грубо приказал:

— Пей.

И ткнул кружкой ей в зубы, буквально вливая воду ей в рот. Девушка поперхнулась, закашлялась, глаза ее приобрели осмысленное выражение.

Она забрала у меня из рук кружку и маленькими глоточками выпила всю воду. Вернула кружку, оглянулась. Подбежала к тому месту, где недавно лежал ее отец, подхватила с земли красную шкатулку и прижала ее к груди. Там еще были какие–то вещи, по–видимому, оставшиеся от жреца, но на них она даже не взглянула.

Заозиралась по сторонам. Посмотрела сначала в один конец дороги, потом в другой. И там, и там было пустынно. Наконец, остановила взгляд на мне. Сделала небольшой, робкий шажок ко мне.

— Это из–за нее все? — киваю на шкатулку, крепко прижимаемую к груди Еленой.

Так ее зовут. Именно — Елена. Так и написано у нее в инфе — Елена, человек, 20–й уровень. Нехарактерное для НПС имя. Может ИскИн, но для них это тоже нехарактерное имя.

— Да.

Хмыкаю. Только второго Прива мне не хватало.

Мы с Еленой идем в сторону ближайшего города. Прив в режиме невидимости двигается с другой стороны Елены. Охраняет. Сам так решил, без команды с моей стороны.

Город называется Бастед. Небольшой городок, около пятидесяти тысяч жителей. Разумеется, НПС. Надеюсь, игроки сюда еще не добрались — чуть ли не самый центр белого пятна на карте. Это если с юга на север, город будет как раз посередине белого пятна. А если с востока на запад, то Бастед ближе к восточному краю пятна расположен.

— Что там? — спрашиваю, особо не надеясь на ответ.

И слышу ответ:

— Ключи.

— Какие ключи?

— От города.

— От какого города?

— От Города Короля. Я там живу, — говорит и спустя секунду уточняет, — жила.

Вот, так. Город Короля. Оба слова — с большой буквы.

— У вас там королевство?

— Нет, просто город. Вольный город.

Идем не торопясь. Я бы и быстрее мог, даже с перегрузом, но она быстрее не может. Уже стемнело. Активирую "Ночное зрение", сразу стало лучше видно. Хорошо! А то идешь и не видишь, что под ногами.

До города еще полчаса пути. Час уже прошли. Отряд Порядка не дошел совсем немного до Бастеда.

— А почему тогда — Город Короля?

— Не знаю, — Елена пожимает плечами. — Всегда так было. Может потому, что у нас король правит. Только городом, местности вокруг — самостоятельные. Тоже вольные.

— А ключи куда несли?

— В Твердыню.

— В Твердыню Порядка, — уточняю на всякий случай.

— Да.

Хм… спрашивать "зачем" смысла никакого нет. И так понятно — если хотят вручить ключи от города какой–нибудь из основных фракций, то значит, город переходит под длань этой фракции. Добровольно.

Можно еще и завоевать город и таким образом обратить его под длань своей фракции. Раньше, помню, такие системки частенько мелькали — такой–то город переходит под длань такой–то фракции. Давно не видел таких сообщений, притихли как–то экспансии фракций вширь и вглубь континента. Наверное, поназахватывали земель, теперь их переваривают.

— А в Городе Короля нет Гильдии перевозчиков? — удивляюсь я.

— Есть, конечно! — восклицает девушка, тоже с удивлением посмотрев на меня. Ее глаза как будто сказали — ну ты и учудил с вопросом!

— А почему же тогда сразу в Твердыню не прыгнули? Неужели у целого города не хватило денег на оплату услуг Гильдии?

— Это из–за них все, — она машет рукой куда–то назад. Лицо ее мрачнеет. — Из–за чистюль.

Я кивнул, показывая, что понимаю. Чистюлями иногда называли идущих по Пути Света. Им это не нравилось.

Елена, между тем, продолжала:

— Из–за них мы вообще решили под длань Порядка уйти. Весь город замучили своими проповедями. Моралисты, Пан их забери.

Ругается.

— Храмов своих понастроили больше, чем есть у всех других вместе взятых. Хотели запретить оркам свое капище поставить в

городе. А у нас — вольный город! — возмущенно воскликнула девушка. — Кто какие храмы и капища хочет устанавливать, тот и устанавливает их, никого не спрашивая. Даже Король не может запретить это!

Да, видать сильно достали их чистюли, если девушка так разошлась. А то до этого, шла и одного слова сама не сказала, все приходилось словно клещами вытягивать. Ну, пусть разговорится, пусть хоть чуть–чуть развеется печаль от гибели отца.

— Так почему Гильдией не воспользовались? — напомнил я ей свой вопрос.

— Хотели воспользоваться вначале, да эти не дали. Когда выбирали, под чью длань пойти, все согласились к Порядку присоединиться. После того, как насмотрелся город на этих чистюль, даже орки и гоблины согласились, что лучше выбрать любой другой Путь, лишь бы под Светом не оказаться. Даже тролли. Понимали, что придется свои капища убрать из города, но согласились. Все согласились. Чистюли скрипели зубами, но ничего сделать не могли. Понимали, что город из их рук уплывает. А мы понимали, что еще немного, и город под Свет уйдет. Потому все и согласились.

Она посмотрела на меня как–то виновато и сказала:

— Мы все Пути перебрали. Путь Смерти… как–то боязно было, — она передернула плечами и опять бросила на меня виноватый взгляд, словно извиняясь за выбор города. — Морана пугает всех. Хотя земли Смерти самые близкие к нам. От Путей Хаоса и Тьмы тоже отказались. Думали, сначала к Пути Природы присоединиться, но из Чертогов Жизни ответ пришел, что не примут нас. Не хотят ссориться с чистюлями. А золотые согласились принять нас.

Я снова кивнул. Золотые — это идущие по Пути Порядка.

— Единственное, что смогли сделать чистюли, это заставили нас пешком нести ключи в Твердыню. Сказали, что уход под длань Высших богов, это священный ритуал и надо пронести ключи через все земли, лежащие между нашим городом и Храмом Верховного бога Порядка. Чтобы теснее наша связь с избранным богом была. Никого они этой глупостью не обманули, но все уже настолько устали с ними спорить, да и побаивались их, если честно, что согласились на это условие. Думали, что они просто время потянуть хотят. Думали, что они надеются, что пока ключи в Твердыню несут, они успеют город под длань Света привести. Махнули на это рукой. Все мы знали, что такого ни за что не допустим. А оказалось, видите, как. Совсем другое они задумали. И как только решились на это?

Слезы опять побежали по щекам девушки. Я молча шел

рядом. Что я мог сказать? Слова утешения ей сейчас не помогут.

"Ночное зрение" — замечательная вещь. Даже не сильно прокаченное, оно позволяет видеть, если и не как днем, то и не намного хуже. По крайней мере, метрах на пятидесяти все прекрасно видно.

Четыре человека… три человека и один орк вышли на дорогу впереди нас, метрах в пятидесяти. Уверенно расставили ноги, руками зацепились за ремни.

— Прив, сзади кто–нибудь есть?

— Трое.

— Ой! — испуганный возглас.

Это Елена. Схватила меня за руку, прижалась. Не побоялась, что лич. А то всю дорогу слегка сторонилась. Посматривала слегка испуганно. В темноте она не видит, это я понял по тому, как она шла по дороге, спотыкаясь, бывало, на ровном месте.

— Не бойся, — говорю девушке. — Все будет хорошо.

— Шли бы вы, ребята, куда подальше, — это я уже бандитам говорю. Громко.

До них метров тридцать. Их свойства я уже давно рассмотрел, еще как только они на дорогу вышли. У всех уровень ниже 60–го, обкаста нет никакого. И на что рассчитывают? Непонятно.

— Настроение у меня сегодня плохое, не до шуток. Могу и зашибить ненароком.

Как–то так, помнится, с ленцой в голосе говорил Илюша Муромец неразумным хазарам… или печенегам? И ведь зашиб. Ненароком.

И настроение у меня действительно плохое. Мрачное. Тяжелое.

"Прив, сколько до тех, кто сзади?"

"Сорок метров. Идут вслед за нами".

"Хорошо".

Сразу их убить или подождать немного? Может просто порядочные разумные вышли воздухом подышать перед тем, как ко сну отойти. Вечерний моцион, зело полезное дело.

До них уже метров двадцать. Вижу, как орк достает из–за спины ятаганы, а один из людей держит в руках кинжалы.

Дальше уже опасно подходить, могу не успеть. Останавливаюсь, локтем прижимаю руку Елену, останавливая и ее. "Ярость", и начинаю каст. Изменчивую силу я так и не отпускал, а бафы мне сейчас и не нужны. Не тот контингент, чтобы на бафы разоряться.

Четыре с половиной секунды. Каст!

Позади меня возникает ядовитое облако. Большое, широкое. Захватывает и тех разбойников, что сзади, и до самых наших спин

простирается. Это я так тылы прикрыл.

Те разбойники, что стояли впереди, срываются с места и бросаются к нам.

И оседают, напоровшись, на заклинания "Катюши". Сзади слышатся какие–то крики. Недолго.

Прижимаю локтем руку Елены и аккуратно, чтобы, не дай боги, она не наступила в разбрызганную на дроге кровь, обхожу валяющиеся тела.

— Что за денек такой, — сокрушаюсь я. — За один день дважды напали.

— То ли еще будет, — слышу грубый голос и вижу, как впереди от толстого дерева отделяется массивная фигура. По ее очертаниям понимаю — тролль. По донесшемуся до нас легкому запаху тины понимаю — болотный. Самые мерзопакостные тролли. И самые неудобные для магов — у них природное сопротивление к Стихийным Магиям. Пятидесятипроцентное!

А еще, болотные тролли — самые глупые тролли. Вот этот вот, например, не сообразил, что, если я лич, то у меня и помимо Стихийных Магий еще что–то может быть в арсенале.

А еще, болотные тролли — самые здоровые. То есть, здоровья у них много. Непропорционально много в сравнении с основными характеристиками. Хотя и эти характеристики у них тоже приличные, впечатляющие, но даже на этом впечатляющем фоне здоровья у болотных троллей очень–очень много. Жаль, "Ярость" спала.

Придется "Катюшей" добивать.

Каст!

Не пришлось. Одного "Луча Смерти" хватило.

Молодой тролль был. Глупый. Обходим и его тело стороной, старательно зажимая носы — после его смерти уж очень сильно протухшей тиной завоняло.

Обойдя тушу тролля, мы увидели вдали крепостные стены. Город. Мы дошли, наконец, до Бастеда. Тяжелый был денек.

Все. Теперь можно обратно в Некрополис прыгать. Девушку до города довел, сам город Бастед на моей карте уже отмечен, больше мне здесь делать нечего.

Хотя, наверное, лучше сразу в Вавилон. Редкие и Уникальные вещи лучше всего там на аукцион выставлять — и цена будет повыше, и купят быстрее.

Надо узнать, где тут Гильдия перевозчиков у них расположена.

— Давайте прощаться, Елена. Здесь, в городе, вам будет безопасно.

Мы стояли неподалеку от городских ворот, через которые

вошли в город. Вот что хорошо в этом мире, так это то, что нигде городские ворота на ночь не запирали. И пошлину за вход в город не брали, даже в тех городах, которые были под контролем у какого–нибудь клана игроков. Налоги с жителей, в том числе с неписей, с мастерских, кузен, магазинов шли в казну кланов, а вот пошлину за вход в город никто не брал. Как не просили кланы администрацию игры ввести нечто вроде таможенных пошлин, та твердо стояла на позициях свободного и бесплатного входа в населенные пункты и выхода из них, и правильно делала. Закрывались ворота городов только в одном случае — в случае их осады.

— Что–то не так? — я с удивлением смотрю на девушку, мертвой хваткой вцепившуюся за мою руку и затравлено озиравшуюся по сторонам.

— Ой, извините!

Елена наконец–то оторвалась от меня. Сделала два шажка в сторону и опять испуганно заозиралась.

Здесь, в городе, несмотря на царившую ночь, было более–менее светло — улицы освещались ярко горевшими фонарями, к стенам многих домов крепились зажженные факелы.

— Вы впервые в этом городе? — спросил я. — Не знаете, где гостиница?

— Я раньше никогда не покидала Город Короля, — ответила она. — И в гостиницах раньше никогда не жила.

Она посмотрела на меня широко открытыми глазами и прикрыла рот ладошкой:

— И у меня нет денег…

"Мы ведь не оставим ее здесь? Одну, в незнакомом городе".

Это Прив, добрая душа, распереживался.

"Предлагаешь снять ей номер в гостинице?" — пытаюсь отшутиться я, уже понимая, что мой прыжок в Вавилон откладывается.

"Мы должны ей помочь", — уверенно заявляет Прив.

"А вдруг это классическая разводка?"

"После всего произошедшего?"

— Я могу дать вам денег на гостиницу, — немного смущаясь, предлагаю я. И сразу же, чтобы она не поняла меня неправильно, добавляю, — или на дилижанс до Города Короля. Я как раз направляюсь в Гильдию перевозчиков и могу составить вам компанию по дороге.

— Мне не надо в Город Короля.

— А куда тебе надо? — с удивлением спросил я.

Я-то думал, что она теперь вернется к себе домой, отдаст ключи от Города Короля городскому начальству и пусть у тех

болит голова, как их доставить в Твердыню. Надеюсь, у них теперь хватит ума не заморачиваться пешими прогулками через весь континент, а банально воспользоваться услугами Гильдии перевозчиков.

— Мне надо в Твердыню.

Я осуждающе покачал головой.

— А потом? Доберешься ты до Твердыни, а потом что? Куда ты потом? Домой тебе надо! В Город Короля. Пусть у других болит голова, как ключи к алтарю Галахада доставить.

— У меня нет дома. У меня там ничего не осталось. Отец был жрецом в местном храме Галахада, потому ему и доверили возложить ключи от города на алтарь Верховного Бога в Твердыне. Отец должен был остаться там одним из старших жрецов. И я с ним.

Она опустила голову и тихо, но решительно сказала:

— Мне надо в Твердыню. Я должна отнести туда ключи от Города Короля и положить их на алтарь Порядка, — склонила голову еще ниже и прошептала, — помогите мне…

"Вы получили здание "Ключи от Города Короля". Вам необходимо помочь Елене, приемной дочери жреца Порядка, достигнуть Храма Галахада, Верховного бога пантеона Порядка, и возложить на его алтарь ключи от Города Короля.

Награда: репутация с фракцией Порядка.

Внимание! Задание будет считаться проваленным, если Елена погибнет".

"Мы ведь не оставим…"

"Прив, молчи! Сам разберусь!"

Задания дают и даже не спрашивают, хочешь ты его принять или не хочешь. Бывают здесь и такие. Добровольно–принудительные. Только без половинки "добровольно".

— Пойдем, — мрачно бросил я девчонке.

Вот свалилась на мою голову! Будто у меня своих забот мало! Зря я решил пройтись по дороге. Надо было сразу в Вавилон прыгать, от озера.

— Переночуем в гостинице, а в Твердыню утром прыгнем. Гильдия в сам город не перебрасывает, открывает порталы на специальную площадку возле города. Порядок такой у Порядка. Полночи пройдет, пока до Храма Галахада доберемся.

Это я погорячился, конечно, сказав про пол ночи. Просто, недовольство свое хотел продемонстрировать. Негатив от навязанного задания выплеснуть. Пусть и совершенно пустякового.

Да и на выход мне было уже давно пора.

Хотя, если честно, больше всего я на себя злился — вот что

мне стоило просто плюнуть на задание, сунуть кошель с парой сотен монет в руки девушки и свалить по своим делам? Если доберется до храма Галахада — я еще и награду получу. А не доберется, ну и что? Ну, упадет в минуса репа с Порядком, да и фиг с ней! Зачем она мне сдалась, та репа Порядка?

Да еще Прив тут под руку лезет со своим "Мы ведь не бросим ее? Мы ведь не бросим ее?".

Утром, во время пробежки по парку, я впервые при встрече с "блондинкой из гипермаркета" не поздоровался с нею. Решил, что пора форсировать события и переводить наше знакомство на новый уровень. Проапгрейдить, так сказать, наши отношения.

Пробежал молча мимо и почувствовал, как сзади меня обдало волной удивления. Я ее понимаю — каждый раз при встрече я ей кричал "Привет!" и бежал дальше, а сегодня вдруг изменил традиции. Вот и пусть теперь помучается! Она–то каждый раз меня игнорировала, хотя могла бы хотя бы просто из вежливости "здрасте" сказать. Пусть ей теперь будет стыдно!

Сделал еще пару кружочков по парку и когда увидел, что блондинка закончила бегать и подошла к турникам, тоже направился туда.

— Привет! У тебя какой уровень в "Битве богов"? — с ходу задал я вопрос.

Блондинка широко распахнула глаза от удивления и растеряно сказала:

— Сто пятьдесят седьмой, — а потом, спустя буквально пару секунд, улыбнулась и спросила, — а у тебя какой?

Улыбка у нее была приятная. Так лицо у нее строгое, этакая "холодная красота", а когда она улыбалась, словно солнце выглядывало из–за туч. Мягкая и располагающая к себе улыбка.

— А у меня — четырнадцатый! Подуэлимся?

Она рассмеялась.

А смеялась она вообще заразительно. Я сам чуть не рассмеялся вслед за ней. Просто потому, что было приятно вот так стоять и разговаривать с ней, слышать ее смех, видеть ее улыбку. Я почувствовал, как мое лицо самовольно расплывается в улыбке

Отсмеявшись, блондинка посерьезнела, лицо ее сразу приняло строгое выражение. Она окинула меня внимательным взглядом с ног до головы и выдала вердикт:

— На мажора ты не очень похож, чтобы донатить своего перса в игре. Да и с донатом слишком рано четырнадцатому уровню прыгать на сто пятьдесят седьмой.

— А может, у меня фулл эпик комплект?

— А может, у меня тоже? И к тому же, эпик в этом случае все

равно не поможет! Слишком большая разница в уровнях.

Теперь я демонстративно оглядел ее с ног до головы. Она стояла и с улыбкой смотрела на меня.

— Что–то ты тоже не похожа на мажора. И у меня не эпик на самом деле. Обычный комплект из Редких шмоток. Кроме посоха. Посох вообще ученический.

— А у меня — Уники!

— А я все равно тебя сделаю в дуэли!

Она расхохоталась. Ухватилась за стойку турника двумя руками и закинув назад голову заливалась смехом. А я стоял рядом с улыбкой до ушей и любовался ею. Красивая девчонка.

Конечно, я бы не смог победить ее в дуэли. Да я и не собирался этого делать. Вот уровней через пятьдесят, а лучше, через сто, можно будет попытаться что–то там изобразить достойное в поединке с ее персом. А сейчас главное — другое.

— Я оценила твой маневр. Так со мной еще не пытались познакомиться, — утирая слезы, сказала она. — Умеешь найти путь к сердцу девчонки. Оксана.

И протянула мне ладошку.

— Сергей.

Я аккуратно пожал ее руку и, задержав ее в своей руке, спросил:

— А класс у твоего перса какой?

— Чернокнижница, — она не сразу, с задержкой в несколько секунд, аккуратно вытащила свою ладонь из моей руки. — А у твоего?

— Лич. Ник — Темный Эвери.

— А я — Черная вдова!

И, увидев изумление на моем лице, опять рассмеялась. Спросила сквозь смех:

— Что? Страшно? А ведь наши ники чем–то похожи.

Мы проболтали с ней около часа, а потом она спохватилась — "ой, я в институт опаздываю" — и, чмокнув на прощанье меня в щеку, убежала. А я стоял, довольный, как слон, возле турника и с улыбкой смотрел ей вслед.

Из–за этого я вошел в игру гораздо позже обычного времени. И первое, что я услышал, были причитания и упреки Прива:

— Мы уже целый час тебя ждем! Как ты мог так долго не появляться! Ты же сам сказал в это время быть наготове! Мы уже волноваться начали!

Хорошо, что я вчера не просто вышел из игры, а поставил капсулу на автомат. Специально это сделал, чтобы Прив в игре оставался, иначе он сразу после моего выхода исчез бы и появился бы только после призыва. Проснулась бы Елена, а ни

меня, ни Прива рядом нет. Что она тогда подумала бы обо мне? Хотя, какая разница, что о тебе подумает непись?

В приподнятом настроении, насвистывая "Лили—Марлен", я вел свой небольшой отряд к Гильдии перевозчиков, дорогу к которой подсказал хозяин гостиницы.

Телепорт из Бастеда к Твердыне Порядка, столице земель Порядка, расположенных на юго–западе Кенола, стоил 130 золотых за одного человека, но дежурный маг Гильдии почему–то сделал нам скидку, и я заплатил за переброс нас с Еленой всего двести монет.

Вот, уже и Гильдия перевозчиков скидки делает, раньше никогда такого не было. Растет игровой мир, развивается, все больше и больше реальный мир напоминает.

Площадка, на которую мы вышли из окна портала, располагалась возле крепостной стены города, в двухстах метрах от городских ворот. Размером она была с половину футбольного поля и полностью выложена аккуратными квадратными каменными плитами. Возле примыкавшей к стене Твердыни стороне площадки, у ее углов, возвышались две сторожевые башни.

Я закинул голову и, как и ожидал, увидел шарометы, торчавшие из бойниц сторожевых башен и нацеленные на площадку. Над остроконечными куполами башен развивались огромные полотнища, на которых на золотом фоне был вышит вставший на дыбы белый единорог, символ Порядка.

Золотые просто параноики! Как тут могут жить игроки, выбравшие эту фракцию? Это же просто зона строгого режима какая–то! Весь город — исключительно параллельный и перпендикулярный. Ни одной улочки не найдете, чтобы она не была прямой и ровной, как стрела. И пересекаются все улицы строго под прямым углом.

Хорошо, хоть в других городах Порядка не так с этим строго. Но, все равно, не сравнить с моим Некрополисом, у которого и крепостной стены–то толком нет и все натыкано как попало. Да и с той же Цитаделью Света не сравнить — там бардак еще тот.

Но зато Твердыня — самая неприступная крепость мира. Так принято считать и я лично тоже так считаю. Если и есть в мире крепость, которая хоть как–то может сравниться с Твердыней Порядка, то это только Бастион Тьмы, столица земель Тьмы. Там тоже параноики живут.

Но что хорошо в Твердыне, так это то, что здесь легко можно найти любой дом. Не прошло и часа, как Гильдия перекинула нас сюда из Бастеда, а мы уже входили в Храм Галахада, Верховного бога Порядка.

Жрецы, встретившие нашу группу у входа в храм, как только узнали о цели визита, обступили Елену, оттеснив меня с Привом, который потерял невидимость от случайного прикосновения, в сторону, а потом и вообще задвинули куда–то на задворки. Устроившись у боковой стены храма, неподалеку от входа, я наблюдал за пышной процессией, размеренно двигающейся под торжественную музыку по выложенному красными ковровыми дорожками центральному проходу по направлению к главному алтарю бога Галахада.

Впереди шла Елена, держа на вытянутых руках красную атласную подушечку, на которой стояла открытая шкатулка. В шкатулке сияли золотым блеском четыре ключа от ворот Города Короля. В этом городе я не был, но уверен, что у него, как и у большинства других городов, вне зависимости от фракции, эти ворота назывались Северные, Восточные, Южные и Западные.

За Еленой важно шествовали два десятка жрецов Порядка, все в золотых одеждах, с золотыми посохами в руках. У некоторых вместо посоха в руках были золотые штандарты с изображенным на них единорогом. Золотой цвет считался цветом фракции Порядка. Как, например, зеленый — цветом фракции Жизни. Или фиолетовый — Смерти. У Тьмы, естественно, был черный цвет. У Света — белый, а у Хаоса — стальной.

У главного алтаря Пути Порядка Елену ожидал Верховный жрец бога Галахада. А позади него возвышалась десятиметровая фигура рыцаря, закованного в золотые латы, символизирующая самого бога.

Процессия подошла к алтарю и замерла. Первосвященник что–то сказал Елене, та ответила. Затем последовал небольшой монолог Верховного жреца. Что он говорил, я не слышал — торжественная музыка заглушала все звуки. Она стала еще громче, когда первосвященник указал Елене на алтарь и отошел в сторону.

Елена, приосанившись, гордо подняв голову медленно и величественно взошла по ступеням к алтарю, опустилась на колени и, протянув руки, положила подушечку со шкатулкой на алтарь. Следом за этим все жрецы опустились на одно колено.

Алтарь засиял, лежавшая на нем шкатулка вообще ослепляла белым светом. Музыка загремела еще громче. Яркая вспышка, и алтарь опустел.

"Внимание! Внимание! Внимание! Глобальное сообщение!

Над Городом Короля простерлась Длань Порядка!

Город Короля переходит под управление фракции Порядка".

Умеют же золотые из ничего пышный церемониал устроить.

Помнится, раньше мы такой ерундой не заморачивались. Если удавалось добыть ключи от города, мы просто бухали их на алтарь своего бога и вытирали испачканной сажей или кровью врагов рукой пот со лба. Дожидались системки и, довольные, отправлялись в кабак праздновать победу. Захватить ключи и быстро телепортироваться с ними в земли своей фракции было проще, с одной стороны, чем пробиваться к замковому камню города и целый час удерживать его, чтобы добиться того же результата — захвата города и приведение его под длань своей фракции. Но, с другой стороны, просто украсть ключи и положить их на алтарь, было недостаточно. Прежде надо было обеспечить преимущество твоей фракции в этом городе. А как ты этого добьешься — миром или войной — дело десятое.

Ну что же, эта эпопея с переходом Города Короля под длань Порядка закончилась.

Я вышел из храма и направился к Гильдии перевозчиков. Меня ждал Вавилон. Не могу сказать, что я недоволен этим своим небольшим приключением и сильно жалею о потраченном времени. Скорее, наоборот. Эта эпопея была для меня одной сплошной выгодой. Деньги, новый уровень, рюкзак, забитый дорогим шмотом. Новый открытый город — Бастед. А еще, где–то на другом конце дороги, часть которой у меня отображена на карте, есть Город Короля.

Да еще и приятный бонус в конце дали. Сразу же после глобального уведомления передо мною вспыхнуло окно с системным сообщением:

"Вы выполнили задание "Ключи от Города Короля".

Ваша репутация среди представителей фракции Порядка улучшилась.

Текущая репутация: Благосклонность".

Глава 4

— Так… адамантиновый шлем… уровень — девяностый… сила… ловкость… в общем, все моды стандартные. Ставим стартовую цену в девять тысяч золотых, а выкупную — в двенадцать. Для девяностого уровня это по–божески. Согласен, Прив? Готово… Что там у нас дальше? Адамантиновая кольчуга…

Я сидел на аукционе в Верхнем Вавилоне и выставлял свою добычу на торги. Цену не задирал, пусть выручу немного поменьше, зато быстрее.

— И последний лот — адамантиновый щит. О! Письмецо пришло! Что там нам пишут… открываем… читаем…

"Ваш лот "Адамантиновый меч, класс: Редкий" продан за 14 000 золотых талеров. Вырученные деньги, за вычетом комиссионного вознаграждения Аукционного дома, высланы Вам по почте. Комиссия Аукционного дома составляет 1% от суммы продажи. Аукционный дом благодарит Вас за то, что воспользовались нашими услугами, и надеется на дальнейшее взаимовыгодное сотрудничество. Желаем удачи!"

О, как! Только выставил меч на аукцион, и пяти минут не прошло, а его уже купили! Впрочем, ничего удивительного — оружие раскупают быстро. Жаль, из всего дропа оружия — только два меча.

Выйдя из здания аукциона, я первым делом посетил почту и забрал деньги за проданные лоты. К этому моменту успешно ушел к покупателю и второй адамантиновый меч и у меня на руках было свыше сорока тысяч золотых талеров. Это с учетом проданных скупщикам обычных вещей и поднятых с трупов паладинов талеров. Надо бы их потратить — не люблю таскать с собой много денег, особенно когда есть на что их тратить. Во–первых, надо бы уже сменить ученический посох на более подходящий, а то уже стыдно ходить с этим посмешищем. Во–вторых, надо потихоньку начинать прокачивать свою вторую профессию. Денег на это понадобиться много, не меньше полумиллиона золотых, но начинать–то с чего–нибудь надо! Как говорит Дракон, глава "Триады", путь в тысячу уровней начинается с первого шага. Вот и я начну потихоньку, может, успею до Послушника профу качнуть. Получу усиление кастов на десять процентов, хоть что–то, а то висит профа бестолку, только место в инфе занимает.

Нет, не буду сейчас профу качать. На изучение рецептов Заклинателя и изготовление свитков куча времени уйдет — это не такая быстрая в прокачке профа, как алхимик. Хотя и

побыстрее будет, чем тот же вышивальщик. Или портной. Или, тем более, земледел. Да и комнату опять придется снимать, а у меня уже есть снятая комната, правда, в Некрополисе. Хотя, в принципе, можно накупить рецептов и ингредиентов здесь, в Вавилоне, а потом прыгнуть в Некрополис и там спокойно в своей комнате заняться изготовлением свитков. Так и сделаю, но не сейчас. Сейчас надо прошвырнуться по–быстрому по храмам стихий, квесты получить у первосвященников и выполнить их. Может, как раз свой уровень подниму до пятидесятого и можно будет купить летающего маунта и вернуться к выполнению задания Прива. Лучше всего будет золотистого грифона прикупить, пусть он и самый дорогой из маунтов. Из обычных маунтов самый дорогой, про уникальных ездовых животных или гномьи механизмы я не говорю. А для покупки золотистого грифона триста тысяч золотых талеров потребуется. Так что, не буду я пока тратить деньги на прокачку профы. Потом прокачаю.

А сейчас — в магазины алхимика и заклинателя, пополнить запасы эликов и свитков, а затем надо в Гильдию магов заскочить. Там для меня должно быть припасено одно очень полезное умение.

"Вы получили умение "Волшебное око" (активируемое).

Теперь Вы можете видеть на больших расстояниях также хорошо, как и вблизи.

Радиус Волшебного ока — 8 метров.

"Волшебное око" +1. Всего: 1/10".

К моему удивлению, в Гильдии магов помимо ожидаемого "Волшебного ока" меня обучили еще одному умению.

"Вы получили умение "Голограмма" (активируемое).

Теперь Вы можете создавать голограммы.

Внимание! Голограмма не обладает свойствами оригинала! Не может наносить урон, не может получать урон.

Данное умение не потребляет ману.

Срок действия: 2 секунды. Задержка: 60 минут.

"Голограмма" +1. Всего: 1/10".

Хм… Спорное умение. Обычно его используют, чтобы отвлечь врага. Например, прикрыть поспешное бегство… то есть, плановое отступление, так сказать, на заранее подготовленные позиции. При максимально развитом умении двадцати секунд обычно хватает, чтобы задать такого стрекача, что даже самый быстрый монстр, отвлекшись на голограмму, не сможет тебя догнать. Если, конечно, монстр — бестолковый. Неразумный.

Вроде и полезное свойство, вот только оно — единственное стоящее у этого умения. Ну, да ладно, пусть будет. Может, пригодится когда–нибудь. К тому же, прокачивается довольно

быстро.

А теперь — в Гильдию перевозчиков, они перекинут меня на островок в Южном океане.

На текущую воду можно смотреть бесконечно.

Скажу даже более — смотреть, как течет вода, гораздо интереснее, чем смотреть, как горит огонь. По крайней мере, Вальд, бросивший пусть и восторженный, но всего лишь мимолетный взгляд на танец пламени в Храме Огня, здесь, в Храме Воды, простоял в восхищении не меньше получаса, любуясь фантастическими картинами, которые рисовали вода текущая и вода застывшая.

Храм Воды располагался на южной оконечности Ченрода, в месте, где высокие горы вплотную подходили к берегу океана и тысячи ручьев и мелких речушек, не успев слиться в полноводные реки, обрушивались с отвесных скал прямо в океан бесчисленной чередой водопадов.

А еще, в этих местах проливные дожди, в своем родном мире я назвал бы их тропическими, могли буквально в считанные мгновенья смениться обильнейшими снегопадами, внезапно нагрянувший мороз сковать в лед падающие с гор потоки воды, а океанские волны превратиться в белые с изумрудным оттенком торосы. И столь же быстро, в считанные мгновенья, холод уходил, жаркое солнце заставляло плавиться ледяные наросты на скалах, капель щедро барабанила по застывшему, но уже начинавшему пробуждаться, океану.

Прив, когда я спросил его о причинах столь резких перемен в местной погоде, долго рассказывал мне о циклонах и антициклонах, упоминал о столкновении двух фронтов, холодного и горячего, и аномальных причудах места, где эти фронты сталкивались друг с другом. Умный он у меня, Прив. Иногда.

Я только слушал и молча любовался чудесной игрой Природы этого мира.

У поклонников Воды, в отличие от огнепоклонников, почитающих Дух Огня, было собственное божество — получеловек–полудельфин Дагон, считавшийся прародителем всех тритонов. Расположенная в главном нефе Храма Воды высеченная из прозрачнейшего льда скульптура, олицетворявшая этого божка, изображала существо с человеческими торсом, головой и руками и с дельфиньим хвостом. В руках бог держал длинную витую раковину.

— Есть одна легенда, — возле меня, стоявшего перед скульптурой Дагона и любовавшегося мастерством ее создателя, остановился один из тритонов, служивших жрецами в этом храме.

И как только они ползают на своих чешуйчатых хвостах по ледяному полу? Холодно же! Жрецам Храма Воды из других рас куда проще, они могут носить теплую обувь. — Согласно этой легенде, когда Дагон протрубит в раковину, из океанских глубин поднимутся самые страшные чудовища и обрушат свою мощь на этот мир. Мы каждый день воздаем хвалы богу и просим его не обрекать этот мир на гибель, пусть и не все верят в эту легенду. Многие считают ее просто красивым мифом. Кто знает? Может, не правы ни одни, ни другие, а истина — где–то посередине.

От небольшого островка, на который меня перебросила Гильдия перевозчиков, до Храма Воды, расположенного в небольшой заводе на берегу Южного океана, было не более ста метров по мелководью, но мне понадобился целый час, чтобы проделать этот путь. Большую часть этого времени я просто потратил на любование окружающим меня великолепием. Как можно описать природное явление, когда насыщенный влагой воздух вдруг подвергается атаке холода и водяная взвесь, состоящая из мельчайших капелек воды, превращается в ледяные узоры? Чем–то это похоже на морозные узоры на окне, только объемные. 3D формат. А через несколько мгновений лучи солнца заставляют плавиться тончайшие ледяные кружева и только лишь затем, чтобы еще через несколько секунд порыв холодного ветра вновь сковал насыщенный влагой воздух в другие, еще более причудливые ледяные узоры.

А добравшись, наконец, до Храма, я опять позабыл, зачем пришел сюда и вместо того, чтобы найти первосвященника и обратится к нему со своим вопросом, стал любоваться великолепием созданного изо льда и бегущей воды внутреннего убранства Храма.

Я повернулся к тритону и открыл было рот, чтобы ответить на его тираду, но, увидев, кто находился рядом со мной, только молча склонил голову в поклоне. Верховный жрец Храма Воды сам меня нашел.

— Мастер, я прибыл сюда, чтобы проникнуться величием Воды, познать ее красоту…

— Ты уже сделал это. Вода изменчива, в ней нет постоянства и даже это ее состояние, — тритон указал на ледяные стены, — всего лишь одна из ее форм, которая может поддерживаться веками, а может в любое мгновенье измениться. В этом и есть суть Воды. В этом — ее предназначение. Ее место в гармонии этого мира.

Я опять склонил голову, выражая согласие со словами Мастера.

— Как только ты вошел в этот Храм, я сразу увидел идущего

по пути познания гармонии мира. Тебе уже удалось увидеть величие Огня, а сейчас ты познал и красоту Воды. Не останавливайся на этом, только прикосновение к сути всех четырех стихий дает полное понимание окружающего нас мира.

— Я пройду этот путь полностью, Мастер. Посещение Храмов Земли и Воздуха значится в моих ближайших планах.

— Но прежде, чем ты покинешь нас, я хотел попросить тебя об одной услуге…

О, да, да, да! То, ради чего я и прибыл сюда — задание от Верховного жреца. Нет, само по себе насладиться великолепием водной стихии, ее красотой тоже стоит того, чтобы проделать сюда путь, даже заплатив немаленькие деньги Гильдии перевозчиков. Действительно, красиво! На месте разработчиков я бы сюда экскурсионные поездки устраивал. От желающих в них поучаствовать отбоя не было бы.

— Мастер, я с удовольствием помогу вам, — я в очередной раз склоняю голову в уважительном поклоне.

— Тритоны Срединного моря жаловались на исчезновение рыб и другой живности в одном из заливов. Мой помощник Проксимо, которого я послал туда разобраться, что там происходит, пропал. Отправившиеся вслед за ним другие мои гонцы также не вернулись. Прошу тебя, найди Проксимо и узнай, что там произошло.

"Внимание! Вам доступно задание "Помощник Верховного жреца Храма Воды".

Вам необходимо найти Проксимо, пропавшего в одном из заливов Срединного моря, и узнать, что с ним произошло.

Награда за выполнение задания: вариативна.

Желаете принять задание?

Да/Нет".

Хм, не люблю такие задания — иди, не знаю куда, найди, не знаю кого и где. Куда проще задания типа, убей там–то того–то. Но деваться некуда, надо принимать.

— Проксимо — человек. Грандмастер Магии Воды. Возможно, это тебе чем–то поможет. Вам, бессмертным, почему–то проще всего понять именно людей, — говорит жрец, как только я принимаю задание. Окидывает меня оценивающим взглядом. — Ты слишком мал в уровне, но Верховный жрец Храма Огня считает, что ты справишься с этим заданием. Я, поначалу, сомневался, но увидев, с каким искренним восторгом и неподдельным интересом ты осматривал Храм, решил довериться тебе. Не подведи дагонцев!

Бредя по колено в воде, под проливным дождем, к островку, на котором было расположено несколько строений — пара

палаток торговцев, пяток рыбацких лачуг да домик Гильдии перевозчиков — я размышлял о своих дальнейших планах. По деньгам выходило выгоднее прямо отсюда прыгнуть на Сарак, именно там располагалось Срединное море или, как его еще называли, Море тритонов. А телепортация на Сарак — дело недешевое. С самой крайней западной точки Кенола переброска на ближайшую точку Сарака обошлась бы в сорок тысяч золотых. А до Кенола еще добраться надо и это тоже стоит денег.

Отсюда, с южной оконечности Ченрода, переброска на Сарак обойдется мне примерно в те же сорок тысяч, если до восточного побережья материка прыгать. Плюс еще сколько–то до Срединного моря, оно почти в центре материка расположено, с океаном соединено длинным и широким проливом. Имеющихся у меня денег вполне хватает на оплату услуг Гильдии перевозчиков.

А с другой стороны, ну потеряю я несколько сотен монет, добираясь через Кенол, ну и что? Монет в пятьсот прыжок через весь Ченрод и разделяющий континенты Левантийский океан обойдется. Копейки! Зато там почта есть, а судя по мигающей картинке с почтовым конвертом, часть моих лотов, а то и все, уже проданы и меня на почте дожидается очень даже приличная сумма. Можно будет качнуть профу Заклинателя, повысить свой урон. Это никогда не лишнее, а уж там, где пропал в неизвестности Грандмастер, дополнительный урон может оказаться решающим фактором.

Пока дошел до островка принял решение не терять время и прыгать прямо на материк Сарак. Пожадничал, решил сэкономить эти копейки для покупки летающего маунта, а прокачку профы на потом отложить. Те десять или даже, если повезет, двадцать процентов дополнительного урона вряд ли окажут сильное влияние на выполнение задания. Зато, помимо денег, еще и время сэкономлю.

Только вышел на островок, как ливень сменился снегопадом. Океан вокруг острова на глазах застывал, превращаясь в ледяную равнину.

Бррр! Холодно! Я быстро юркнул в здание Гильдии перевозчиков.

— Доброго дня, уважаемый! Мне в Сарагоску надо. Что на Сараке, на берегу Срединного моря.

— И вам того же, бессмертный, — отвечает мне дежурный маг Гильдии перевозчиков. — Знаю, где эта Сарагоска. Вам это обойдется в сорок тысяч и сто золотых талеров, если телепортом. А могу до Арокана, порта на северо–востоке Ченрода, за четыреста монет перекинуть, а там всего за пять тысяч золотых

можно билет на галеон нашей Гильдии купить. Как раз сегодня вечером на Сарак очередной рейс будет. Самый быстрый галеон — и двух месяцев не пройдет, а вы уже на Сараке окажетесь. А там за пятьдесят талеров вас до Сарагоски перекинут.

— Нет, уж, — высыпаю на стол перед магом кучку из сорока тысячеталеровых монет и добавляю к ним еще монету в сто золотых талеров.

— Почему же, — ухмыляется маг. — Хорошее предложение. Выгодное! Соглашайтесь, бессмертный!

— Предложение, безусловно, хорошее, но у меня есть еще более лучшее, — отвечаю ему я. — Перекиньте меня на Сарак за пять тысяч талеров, а за сорок тысяч кому–нибудь потом билет на свой парусник продадите. И вам хорошо — ни медяка не потеряете, и мне приятное сделаете.

— Портал готов, — хмуро буркнул маг, смел со стола мои золотые и кивнул в сторону серебристого овала, колышущегося в центре круглого зала.

Теперь уже я ухмыляюсь и шагаю в окно портала. Скучно ему, видите ли! Поболтать ему, шутнику, не с кем в этом захолустье. А зачем ему болтать с кем–то? Он — на работе! Оттарабанил свою смену и тут же, практически с рабочего места, один шажок в окно портала и — вуа–ля! — уже в своем уютненьком домике где–нибудь на Кеноле, в цветущем городке на солнечном побережье Левантийского океана. И шути там уже сколько хочешь. Им, небось, платить по сорок тысяч за телепортацию не надо.

Выхожу из портала и радуюсь резкой перемене погоды — ласковый солнечный денек после проливного ливня.

Сарагоска — деревенька небольшая, но известная всем игрокам. Здесь расположен магазин Редких вещей, принадлежащий дагонцам. Хозяева магазина — тритоны. Сами они в деревне не живут, да и в магазине появляются нечасто — все время в морях да океанах проводят. А живут в деревне морлоки — разумные гуманоидные амфибии, эдакие человекообразные жабы полтора метра ростом. Они и ведут торговлю в магазине Редких вещей. Люди в деревне тоже живут, поклонники Воды. Среди людей учение Дагона популярно, поклонников Воды среди людей даже побольше будет, чем огнепоклонников. Разумеется, все сплошь НПС, хотя и игрокам не запрещено быть дагонцем, если вдруг у кого такая причуда возникнет.

Направляюсь к дому старосты деревни. Если кто и сможет здесь дать мне какую–нибудь подсказку, то только он. Староста и с тритонами чаще других общается, и о всех событиях в округе лучше остальных знает. Других поселений дагонцев вокруг

Срединного моря нет, если Проксимо начал свои поиски со сбора информации, пройти мимо старосты Сарагоски и не поговорить с ним он не мог.

Домик старосты — большую хибару на сваях, метрах в двадцати от берега — мне показали детишки, шустрой толпой носящиеся между избами на берегу, в которых жили люди, и домами на сваях в прибрежных водах, где проживали морлоки. В этой детской куче смешались и юные морлоки, и людская детвора.

— Доброго дня, уважаемый, — говорю разумной жабе, главной в этой деревеньке. — По просьбе Верховного жреца Храма Дагона ищу его помощника. Проксимо зовут. Не встречали?

В том, что морлок ответит мне, я не сомневался. Все морлоки — водопоклонники, а у меня после выполнения задания Верховного жреца Храма Огня со всеми поклонниками любой из стихии положительная репутация. И пусть она даже уровня "Благосклонности" не достигает, это не помеха, разговаривать со мной будут охотно.

— Был здесь Проксимо, был! А как же! — расплылся в улыбке разумный жаб. — Все про Змеиный залив спрашивал. Где расположен? Когда это началось?

Хоть и говорил морлок несколько квакающим голосом, но речь его от человеческой почти не отличалась. Некоторые люди и похуже говорят.

— Что началось? — навострил уши я.

— Так, это! Потравили воду в Змеином заливе! Все рыбы передохли! Да и змей мертвых там тоже в окрестностях полно было.

Он опечаленно согнулся, склонил голову и грустно произнес:

— Морлоки тоже погибли. Двое! И тритон один! Пытались выяснить, что там, в заливе, произошло, заплыли поглубже и потравились. Только тела пузом кверху всплыли.

Он помолчал, пристально меня разглядывая, словно думал, сообщать мне что–то важное, или не сообщать. Решившись, все–таки, сказал:

— А я так думаю, что сидит там кто–то в заливе! Он и убил морлоков! И тритона! Сидит и яд пускает. Кто–то очень большой! И яду у него много — на весь залив хватило. А сам он яду–то своего не боится.

О, что–то начинает проясняться! А то уж больно расплывчато было — иди и найди.

— Кто–нибудь видел этого… который сидит в заливе? Каков он из себя? Свойства там, уровень жизни?

— Никто не видел! Скрывается! На сушу не вылазит совсем, из воды голову не кажет.

— Так, может, там и нет никого?

— Как же нет! — возмутился морлок. — А потрава откуда? Раньше никогда такого не было! Хоть у Змеиного залива мы и нечастые гости — делать там нечего и течение сильное из залива — но все Срединное море вдоль и поперек знаем. И залив этот тоже знаем! Никогда там такого, чтоб даже змеи потравились, не бывало!

— И давно это продолжается?

— Да уж дней десять прошло, как впервые дохлых рыб, плавающих пузом кверху, увидали. Вся поверхность залива в телах рыб была.

В общем, примерное направление понятно — надо двигать к этому Змеиному заливу.

— А с Проксимо что случилось?

— А что с ним случилось? — удивился староста. — Как уплыл с тритонами к Змеиному заливу, так здесь его больше и не видели. Ловит, наверное, это ядовитое чудовище, да никак поймать не может. А может, его и самого уже поймали. Мы туда теперь и близко не подплываем и не знаем, что там творится.

— И давно Проксимо уплыл?

— Неделю назад. После него еще дважды приходили посланцы от Верховного жреца. Оба — Грандмастера Магии Воды. А с ними еще и просто воины были. Люди. Все к заливу ушли, никто пока еще не вернулся.

— Понятно, — протянул задумчиво я. Три Грандмастера пропали — это уже не шутки. Совсем не шутки. — А залив далеко отсюда?

— Далеко, на другом берегу Срединного моря. Да ты не переживай! Если тебя сам Верховный жрец Дагона послал, то тебя тритоны живо к заливу доставят. Напрямую, через море. Не придется вокруг по берегу добираться. Сейчас я молодого морлока пошлю к ним, через полчаса кто–нибудь приплывет сюда.

— Все. Дальше я не поплыву. Все, кто заплывал дальше, погибали.

Тритон остановился где–то в километре от берега. Я сидел у него на спине и держался руками за его плечи. Целых два часа потребовалось ему, чтобы доставить меня от одного берега моря к другому, противоположному, а скорость в воде у тритонов бешеная. За ними и на золотистом грифоне по воздуху не угонишься. Прив, как обычно, в режиме невидимости висел где–то у меня за спиной. Хорошо, что летающие питомцы могут как–

то цепляться к своим хозяевам и перемещаться вместе с ними. Не надо отзывать их, а потом призывать по новой. Особенно актуально это, когда питомец не слишком любит такую процедуру. Прив не любил.

Еще издали, приближаясь к этому месту, я увидел множество тритонов, столпившихся в этом уголке Срединного моря. Они растянулись широкой дугой вдоль некой, невидимой мне, границы. Сейчас я смог присмотреться получше и разглядел довольно четкую грань, полукругом протянувшуюся по морю и разделившую его воды на две части. Та часть, которая была ближе к берегу, примерно в километр радиусом, отличалась ярко выраженным зеленым оттенком. За этим полукругом виднелся широкий проход в береговой линии — Змеиный залив.

Остальное море было обычного синеватого цвета.

— Что за переполох такой? — я указал на толпившихся у кромки зеленой воды тритонов.

Почти все тритоны, чьи свойства я успел посмотреть, имели тот или иной уровень мастерства в Магии Воды.

— Пытаемся очистить воду от яда, — ответил тритон. Голос его был полон отчаяния. — Только не успеваем! Яд в воде появляется быстрее и больше, чем мы можем нейтрализовать!

Я осмотрелся по сторонам. Тысячи тритонов скопились у кромки ядовитой воды. Еще большее их количество было видно сквозь толщу воды, на глубине.

— Вы тут со всего моря собрались, что ли? — удивился я. — Или, вообще, со всего мира?

— Здесь почти все, кто имеет способность к Магии Воды и кто находился в Срединном море. Еще больше тритонов сейчас направляются сюда со всех уголков мира. Только все зря! — в отчаянии воскликнул тритон. — Мы не справляемся! Слишком высокая концентрация яда! И она становится с каждой минутой все больше и больше!

— Да зачем вам его нейтрализовать? Ну, будет небольшой участок моря ядовитым, ну и что? Этот участок — капля в море!

— Он растет! — обреченно сказал тритон. — И концентрация яда усиливается. Несколько дней назад Змеиный залив был почти такого же цвета, как и это море. Но уже тогда там вымерла вся живность. А сейчас посмотри туда!

Тритон указал в сторону залива и я перевел взгляд в указанном направлении. Даже отсюда было видно, несмотря на большое расстояние, что вода в заливе имела ядовито–зеленый цвет.

— Еще пару дней назад вода в заливе не была такой. Мы могли даже подплывать к нему, несмотря на выносимый течением

яд. А сегодня несколько групп пытались проникнуть в залив и найти источник яда, но не смогли даже достигнуть входа в залив. Все погибли!

— А если с берега попробовать?

— Пытались! Мы пытались, но там концентрация яда совсем огромная! Те, кто решился сползти в воду, уже через десяток метров повернули назад. И не все из них успели преодолеть эти десять метров обратного пути. Мы не элементали Воды. Тритоны чувствительны к яду.

— Но не может же все море стать таким! — воскликнул я, указав на зеленеющий вдали Змеиный залив

— При таких темпах распространения, рано или поздно сможет. Через полгода. Или через год. Но нам, чтобы погибнуть, и не надо, чтобы все море становилось таким. Достаточно и сотой доли от этой концентрации. А малышам и того меньше.

— Так уплывите отсюда! Океанов и морей много, их все не отравить…

Тритон схватился руками за голову, потом спрятал в руках лицо. Резко взмахнул хвостом и ушел под воду. Я остался на поверхности воды, растерянно перебирая руками, чтобы остаться на плаву. Метрах в сорока передо мной копошился вал из живых тел тритонов, пытавшихся что–то магичить с водой. Судя по доносившимся до меня паническим воплям, получалось у них плохо.

— Эвери! — рядом со мной из пучины выплыл тритон. — Верховный жрец Дагона обещал прислать помощь. Все, кто приходил от него раньше, уходили туда и пропадали. Они не были бессмертными! И они не шли по Пути Смерти! Помоги нам! Ты сможешь! Ты — бессмертный! Мы не знаем, что делать! Мы сами не можем справиться с этой бедой!

Да у него истерика! Форменная истерика. И все из–за какого–то отравленного участка моря. Море — огромное, оно поглотит этот яд и не заметит. Стоит ли из–за этого впадать в такую истерику?

А главный вопрос — как им помочь? Если там, в заливе, кто–то сидит на дне и источает из себя тонны яда, то как его выманить оттуда? Заставить вылезти на берег? Или хотя бы на поверхность всплыть, чтобы его свойства посмотреть и определиться, как его можно уничтожить.

— Подкинь меня к берегу, обойду залив, посмотрю что там и как, — говорю тритону. — Может, какие–нибудь мысли в голову придут.

Мне, чтобы заклинание применить, нужно видеть цель. Будь у меня массовые заклинания высшего порядка, тот же "Огненный

дождь", можно было бы обрушить их на залив. И лупить ими по воде, пока вся вода не испарится или пока тот, кто там сидит не вылезет на поверхность.

Впрочем, это все пока мечты. Таких заклинаний у меня нет, а если бы и были, то на много кастов у меня просто не хватит маны. Разок–другой смогу применить одно из таких заклинаний и все. Может это и заставило бы монстра вылезть из воды, а, может, и нет. В любом случае, надо искать другой вариант.

Высадил тритон меня на берег примерно в километре от Змеиного залива. Интересно, на каком расстоянии от себя я смогу активировать голограмму? И отреагирует ли тот, кто сидит в заливе, на нее? Жаль, что она всего две секунды будет активна, маловато времени, это ядовитое чудовище может не успеть ее заметить.

Когда мы подошли к заливу, я разочарованно вздохнул — идея выманить чудовище на голограмму явно не осуществима. В отличие от прозрачной воды Срединного моря, вода в Змеином заливе представляла собой ярко–зеленую плотную краску. Разглядеть что–либо в такой субстанции было просто невозможно. Даже если моя голограмма окажется в метре от чудовища, оно его просто не заметит. Ну, в метре, максимум, в двух, может, и разглядит, а на большем расстоянии точно ничего не увидит.

— Прив, у тебя ведь иммунитет к яду? — задумчиво спросил я.

— Да, — ответил разговорчивый Прив.

— Прив, нам надо найти того, кто сидит в этой ядовитой луже и посмотреть его свойства. И почетная задача по поиску этого чудовища возлагается… как думаешь, на кого?

— Я не знаю.

— Правильно! Угадал! Совершить этот героический подвиг предстоит тебе. Имя твое золотыми буквами будет…

— А кто такой Склифосовский?

— Кхм… Намек понял, Прив. Невидимость на тебе висит, так что давай, лезь в эту ядовитую мерзость и попробуй прочесать весь залив вдоль и поперек. А я по берегу пойду, может, что–нибудь интересное обнаружу. И будь осторожен, Прив, — крикнул я уже вдогонку погрузившемуся по пояс в ядовитую жижу Приву. — Здесь трое Грандов пропало. Как почувствуешь опасность, сразу в бестелесность и ходу оттуда! Моей команды не жди!

— Хорошо. Я все понял.

— Будь осторожен, там помимо босса может всякая мелочь еще быть. Мелочь, но очень много.

— А кто такой босс?

— Энцо Квика помнишь?

— Смутно. Что–то такое вспоминается… Нет, не помню. Я плохо помню, что было до моего сотого уровня.

— Босс — это самый главный, самый крутой парень в деревне. Как Шшлосс в пещере на Ченроде. Этого–то помнишь?

— Помню, босс.

Голограмму я все–таки выпустил. Как оказалось, я могу создавать ее на том же расстоянии, что и определять цель для магической атаки — максимум в восьмидесяти метрах от себя. Вот и создал я голограмму в сорока метрах от берега, еще сорок метров было между мной и кромкой зеленой жижи — ближе подходить к воде я не стал. Если тут погибло целых трое Грандмастеров Воды, то и четвертый Грандмастер может легко отправиться вслед за ними. "Скрытность" скрытностью, но лучше не рисковать. Может это чудовище на запах реагирует?

Или на дрожь земли? Змеи на сотрясение поверхности точно могут реагировать, что–то такое я читал когда–то. А то, что здесь, в этом заливе притаился какой–то огромный змей, я не сомневался. Не зря ведь залив Змеиным назвали. Может, здесь сидит родной брат Пурпурного Шшлосса и меня поджидает, чтобы отомстить за родственничка? Пока он из воды выскочит и до меня добираться будет, преодолевая эти сорок метров, я или "Прыжком" отскочить успею, или заклинанием приголублю ползучего гада. Посмотрим. Все зависит от его свойств, от его уровня и количества здоровья.

Голограмма, как две капли воды похожая на меня, две секунды прошагала по поверхности воды, а потом растворилась. Никого она не привлекла, никто на нее не среагировал. Ладно, следующий раз ее можно будет активировать через час… через сорок шесть минут учитывая мои бонусы за "Интеллект". А пока посмотрим, что у нас тут творится на берегу. Залив не большой, с одного берега довольно хорошо видно противоположный, но часа четыре на то, чтобы обойти его полностью, уйдет.

Периодически переговариваясь с Привом, я шел на безопасном расстоянии вдоль берега. Прив — молодец! Первым делом в центр залива метнулся, опустился на глубину, а глубина оказалась довольно приличной, и стал нарезать круги по расходящейся спирали. Хорошо, что вода, даже такая плотная, это жидкость, а не твердое тело, и Приву не понадобилось активировать свое умение "Сквозь твердь".

Монстра нигде не было. Я иногда активировал умение "Глаза в глаза", чтобы самолично посмотреть, что там, на глубине, творится. Видимость была отвратительная, но все же разглядеть более–менее детально, что творится в пределах пары метров

можно было. Вот только ничего в заливе не творилось. Ни даже самой маленькой рыбешки, ни кусочка водорослей ни разу не попалось на глаза ни мне, ни Приву. Абсолютно мертвая среда, если здесь когда–то и было что–то живое, то оно давно уже умерло и растворилось в этой ядовитой субстанции.

На берегу тоже не было ничего интересного. Все тихо и спокойно. Заросший травой и кустарником берег у кромки воды был мертв, чуть дальше оживал, а еще дальше слышалось пение птиц, треск кузнечиков. Мотыльки перепархивали с цветка на цветок, жужжали пчелы, иногда над головой пролетали птицы, а в траве шуршали мелкие змеи.

Тишь да благодать. И никакого намека на грядущую бурю. Я успел трижды активировать голограмму и заставить ее продефилировать над поверхностью залива, когда услышал от Прива кое–что интересное:

"Босс, здесь пещера! Большая!"

Ну, наконец–то! Сердце радостно забилось — похоже, мы сдвинулись с мертвой точки. А за босса я Приву уши оторву. Потом.

"Давай туда! Сто процентов, мы нашли то, что искали. Наверняка, там и живет этот монстр!"

"Не могу".

"Что значит, не могу?"

Я активировал "Глаза в глаза" и осмотрелся. Прямо передо мной темнел провал в дне залива. Действительно большой — края провала я разглядеть не мог, они размывались и терялись в мутной зелени залива, но судя по темнеющему пятну, диаметр входа в пещеру был не менее десяти метров.

"Почему не можешь?" — задаю вопрос Приву.

"Течением сносит. Я сейчас изо всех сил пытаюсь вперед продвинуться. А получается, что завис на одном месте. Из пещеры сильный поток идет".

Так, что–то не похоже это на логово змея. В такой проточной воде змеи не живут. Да и по тому, что я успел увидеть на поверхности, вода из залива слишком сильным потоком в море поступала, чтобы здесь мог жить кто–нибудь, кроме рыб да каких–нибудь придонных моллюсков.

Здесь не змей, здесь какой–то другой монстр устроил себе логово.

"Прив, врубай бестелесность и двигай в пещеру. Сам. Так тебе проще будет, чем, если я через "Глаза в глаза" тыкаться буду в стены тоннеля".

"Понял, босс!"

И откуда он взял это слово?

Я чувствовал, что Прив лихо рванул куда в сторону берега, а потом и дальше. В состоянии бестелесности он передвигается куда быстрее, чем в обычном своем состоянии.

"Прив, ты говори периодически, что видишь. И будь осторожен! Если увидишь чудище, сразу мне говори!"

"Будет сделано, босс! Пока ничего интересного, тоннель, большой и длинный. Никого нет".

Бросив последний взгляд на залив, я ломанулся сквозь заросли в сторону, в которой чувствовал Прива. По моим ощущениям он уже удалился от меня почти на километр и продолжал все так же стремительно удаляться.

Заросли кустарника сменились сначала редкими и молодыми деревцами, а потом и довольно густым и высоким лесом. Поверхность земли явно пошла на подъем.

Пятнадцать минут! Пятнадцать минут длится бестелесность у Прива. Если он за это время не достигнет конца тоннеля, то ему каюк. В принципе, не страшно — я его сразу же призову вновь, но где находится логово ядовитого монстра, мы тогда не узнаем. Разве что, попробовать через толщу земли вниз опуститься. Надо тогда место как–то застолбить, где Прив бестелесность потеряет.

"Прив! Если до логова твари не доберешься, а бестелесности останется всего пара минут, то давай вертикально вверх поднимайся на поверхность земли и жди меня там. Никуда не двигайся. Как задержка пройдет, активируем бестелесность по новой и продолжим поиски".

"Не нужно, босс! Впереди светлеет что–то и тоннель резко вверх пошел. Похоже, скоро выход".

Километров пять уже между мной и Привом. Ну, еще бы — он налегке, в бестелесности как по автобану вперед чешет, а я тут карабкаюсь по лесу сквозь кустарники и через буераки, да еще и в гору.

"Ого!"

"Что там, Прив?"

"Посмотри сам, босс".

Я активировал "Глаза в глаза".

И тоже сказал:

— Ого!

Прив висел над поверхностью горного озера, почти в его центре, а под ним закручивалась огромная воронка водоворота, засасывая в себя кубометры воды. Вода была не просто ядовито–зеленого цвета — ее цвет на порядок был ярче и насыщеннее цвета воды в Змеином заливе. А еще, вода в озере буквально кипела. Шипела и пузырилась. От поверхности озера поднималась дымка испарений. Даже находясь за несколько

километров от озера, даже через глаза Прива я буквально кожей ощутил, насколько ядовита вода в этом озере, насколько ядовиты ее испарения.

Само озеро было не очень большим, немногим больше полкилометра в диаметре, и имело относительно круглую форму. С окружавших озеро гор в него срывалось несколько водопадов.

По всему периметру озера, через примерно каждые пятьдесят–шестьдесят метров, стояли маги. От направленных в строну озера ладоней их рук протянулись яркие зеленые лучи. Там, где лучи касались поверхности воды, она просто бурлила и исторгала из себя клубы беловато–зеленого дыма.

Заставив Прива медленно крутануться вокруг оси, я осмотрелся. Вокруг озера стояло, по самым беглым прикидкам, не менее сорока магов. Неподалеку от озера, на берегу расположился целый лагерь. Там было расставлено множество шатров, виднелся даже один деревянный дом, собранный из грубо обтесанных бревен. Между шатрами слонялось, на первый взгляд, около трех сотен людей. Только людей, ни кого из других разумных рас я не заметил.

"Прив, кажется, мы нашли то, что искали. Наше чудовище. Много чудовищ. Давай осмотри здесь все сам, пока еще светло, а я пока поближе постараюсь подобраться. Мне еще час времени нужен, не меньше. Только осторожнее будь! Тут полно магов и у кого–нибудь "Видеть невидимое" может быть активировано. Особенно у охраны, если там такая есть. Ты к ним близко не приближайся".

"Понял, босс!"

У Прива, похоже, новая игра.

Когда я добрался до озера, я как раз застал момент смены караула. Ну, то есть, смены магов у озера. Притаившись в зарослях, я смотрел, как из лагеря на противоположном берегу озера вышла группа людей, судя по одеяниям, магов, и, разделившись на две части, ручейками начала обтекать с двух сторон озеро. Возле каждого мага, воздействующего зелеными лучами на озеро, останавливался один из новоприбывших, протягивал к озеру руки и с его ладоней срывался такой же луч, только немного более бледного цвета. Но через какое–то время луч приобретал все более насыщенный окрас, наливался ярким зеленым цветом и после того, как он по своей яркости и интенсивности сравнивался с лучом стоявшего рядом мага, этот маг прекращал колдовать, его луч гас, а он сам отправлялся в лагерь, устало перебирая ногами.

— Похоже, у них тут непрерывный процесс. Долго же им придется тут стараться, пока они все море отравят, — прошептал

я.

— Не думаю, — возразил Прив, подлетевший ко мне и занявший свое обычное место у меня за плечом. — Посмотри, сколько этой гадости засасывает водоворот. А посмотри, какая концентрация! Капли хватит, чтобы все море отравить!

— Ну, насчет капли, это ты, конечно, загнул. Но, в общем, ты прав. Если не через месяц, то через два, а не через два, так через полгода вместо чистейшего и красивейшего Срединного моря будет располагаться зловонная и смертельно опасная клоака. И зачем им это только нужно? Непонятно.

— Судя по реакции тритонов, это акция против них. Зачем–то хотят выжить их из Срединного моря.

— Похоже на то. Может, в Срединном море что–то ценное произрастает? А тритоны не позволяют это ценное добывать?

Я активировал "Волшебное око" и словно сверху увидел парочку магов. Один из них только закончил колдовать и направился с сторону лагеря. Я открыл его свойства. 210–й уровень, Грандмастер Магии Воды. Состоит в клане "Потерянный Храм". Здоровья чуть меньше пятидесяти тысяч единиц. Много "Мудрости", много "Интеллекта". Мало "Силы" и почти совсем нет "Ловкости". Типичная раскачка мага.

Открыл свойства другого мага. Практически все, то же самое — уровень 212–й, Грандмастер Магии Воды, клан "Потерянный Храм".

Оба мага — НПС. Оба следуют по Пути Воды.

— Дагонцы?! — удивился я. — Зачем же они травят воду в море?

А еще больше меня другой момент удивил. С каких это пор неписей стали в кланы принимать? Я даже озадаченно открыл рот, когда увидел у неписей информацию о членстве в клане. Задумался и стал вспоминать, что я знаю о кланах и условиях приема в клан. В принципе, никаких явных запретов или каких–либо процедур, не позволяющих неписям состоять в кланах, не было. Процедура приема в клан вообще была предельно проста — выбираешь клан, изъявляешь желание его главе или одному из рекрутеров о вступлении и все. Глава клана или рекрутер вносит твое имя в состав клана в любой регистратуре, и ты — член клана. И тебе доступны все имеющиеся у клана плюшки. Регистратура кланов вроде как одна на весь мир, но ее представительства есть в любом мало–мальски приличном городе.

Все происходит легко и быстро. Вот только не припомню я случаев, когда бы неписи изъявляли желание вступить в клан.

Я стал по очереди открывать "Волшебное око" над каждым

попавшим в мое поле зрения магом и везде видел примерно одну и ту же картину — Грандмастер или Мастер Магии Воды, уровень у всех выше 200–го, все члены клана "Потерянный Храм". Все — дагонцы.

И все — неписи. Ни одного бессмертного. Что же затеял этот клан, что столько неписей в свой состав принял? Чудные дела творятся на Сараке!

— Прив, мысли есть какие–нибудь? Что делать будем? Ты в лагере был, пока я сюда добирался? Что–нибудь интересное там видел?

— Ничего интересного. Маги в шатрах отдыхают. Воины патрулируют вокруг лагеря. Там клетка есть возле того дома деревянного, там человек сидит. Маг. Проксимо.

Вот, Прив! Ничего интересного!

— Что же ты раньше молчал, Прив? — возмутился я.

— А ты не спрашивал, босс, — невозмутимо ответил Прив.

Я только покачал головой.

— Надо пробираться в лагерь, освободить Проксимо. Или хотя бы поговорить с ним. Выяснить, что здесь происходит.

Обходим по широкой дуге озеро, стараясь не приближаться к неписям. На таких уровнях у них должна быть полностью прокачена "Наблюдательность", а, значит, даже под "Скрытностью" я буду виден им на расстоянии двадцати метров и менее.

Лагерь дагонцев раскинулся широко, но, все равно, в нем было слишком много для такого маленького поселения. Приходилось пробираться к деревянному дому и стоявшей рядом клети с узником короткими перебежками, по несколько минут ожидая, когда появится достаточный промежуток между слоняющимся по лагерю неписями. Ну и, само собой, проявляя "воинскую смекалку и используя складки местности и прочие неровности рельефа" в виде бочек, повозок, ящиков и так далее. Как настоящий партизан я крался к своей цели.

В общем, до клети с Проксимо я благополучно добрался. Клетка была довольно просторной, Проксимо мог при желании прогуливаться по ней — шагов десять от одной стенки–решетки до другой можно было вполне спокойно проделать. Однако Проксимо, поникнув головой, сидел в центре клети в обреченной безвольной позе.

Заняв наиболее безопасное с моей точки зрения место — между домом и клетью — я проверил инфу узника. Она была полностью закрыта, только имя, класс и уровень были отображены — Проксимо, маг, 234–й уровень.

Я громким шепотом позвал узника:

— Эй, Проксимо!

Узник вздрогнул, поднял голову и завертел ею. Увидел меня и глаза его широко раскрылись, а через мгновение превратились в узкие щелочки. Он тихо пробормотал:

— Бессмертный. Именно этого я и боялся…

Сказано это было тихо, но я расслышал.

— Не бойся, Проксимо! Меня Верховный жрец Дагона прислал. Помочь тебе. Разобраться тут… Что здесь вообще происходит?

Проксимо встал и подошел к решетке напротив меня, ухватился за прутья и уставился на меня. Несколько мгновений рассматривал меня, а потом раздраженно спросил:

— А ты что, не видел, чем они занимаются?

— Видел. Пытаются отравить воду в море. Но, зачем?

— Понятное дело, зачем. Тритонов хотят извести.

— Что значит — извести тритонов? — удивился я. — В смысле — изгнать тритонов из Срединного моря?

Проксимо как–то укоризненно посмотрел на меня и, покачав головой, сказал:

— В смысле — уничтожить тритонов. Убить! Извести! Чтоб их вообще не было.

Я опешил.

— Как можно убить всех тритонов? Их же миллионы! По всем морям и океанам! Они что, — я кивнул головой в сторону слоняющихся вокруг дагонцев, — весь мировой океан собираются отравить? Психи!

Проксимо закатил глаза, вздохнул и, опять посмотрев на меня укоризненным взглядом, сказал:

— Во–первых, тритонов не миллионы. Не так много. А во–вторых, что ты знаешь о тритонах? Кто они такие?

Вопрос меня откровенно удивил.

— Как кто? — я пожал плечами. — Известно, кто — полулюди, полудельфины.

— Нет! — воскликнул Проксимо. И тут же понизил голос. — Не полудельфины! Полурыбы! Они — полулюди, и полурыбы.

— Да, какая разница? — шепотом воскликнул я. — Это что, как–то облегчает их уничтожение?

Проксимо не ответил, задал встречный вопрос:

— Ты знаешь, как размножаются тритоны?

Я открыл было рот, чтобы ответить — как и все, дескать, они размножаются, но поймал себя на мысли, что совершенно ничего об этом не знаю. Вот как–то абсолютно никакого интереса раньше у меня не было к этой теме.

— Как? — спросил я.

— Они нерестятся! — торжественно провозгласил Проксимо.

— Они мечут икру. И делают это здесь — в Срединном море. Со всех уголков раз в год сюда…

Острая боль пронзила мою спину.

"Вам нанесен урон. Ваше здоровье уменьшилось. Здоровье: — 405. Всего: 0/405

Вы умерли".

Ох! Больно–то как!

"Вы воскрешены! Войдите в новую жизнь с новыми силами.

Вами получен посмертный дебаф:

основные характеристики -99% (но не ниже: 1), скорость -50%.

Время действия: 6 часов.

Внимание! Посмертный дебаф невозможно отменить".

Я стоял в центре каменной плиты восьмиугольной формы, на метр возвышавшейся над поверхностью земли. Надо мной раскинулась каменная арка. С четырех сторон плиты вниз вели ступеньки.

Круг возрождения. Стандартная точка, одна из тысяч, разбросанных по всему миру. Место, где возрождаются после гибели бессмертные. Ближайшая точка возрождения к месту моей гибели.

Я уселся на плиту, сложив ноги по–турецки, покопался в настройках, нашел нужный видеоролик.

"Вы хотите посмотреть запись Вашей смерти?

Да/Нет".

Запустил его.

Вот я подкрадываюсь к клетке с Проксимо и окликаю его.

Проксимо встает и идет к решетке. Останавливается напротив меня. Что–то говорит.

Вот двое дагонцев, чем–то заинтересовавшись, направляются к клетке, и, не доходя до нее метров двадцать, резко останавливаются. О чем–то тихо говорят. Один из них срывается с места и куда–то убегает. Второй стоит. Смотрит на меня. Ждет чего–то.

Я продолжаю разговор с Проксимо.

Вот прибегает первый дагонец и что–то говорит второму. Тот кивает и принимает характерную стойку. Читает заклинание. С его рук срывается ярко–синий "Водяной бич" и бьет меня в спину.

Я складываюсь практически пополам.

Конец ролика.

Понятно. Прошляпил. Увлекся разговором и забыл следить за окружающей обстановкой. Прив, наверное, тоже. Кстати, где он?

Я прислушался к своим чувствам. Ага! Он где–то на северо–

востоке от меня. Не больше километра между нами. Значит там и лагерь дагонцев находится. Интересно, что же задумал этот клан "Потерянный Храм"? Никогда не слышал про такой. Должно быть, это чисто Саракский клан, на других материках не промышляет. Как и большинство кланов, предпочитает развиваться только в пределах одного материка. Только самые богатые, самые топовые кланы могут позволить себе орудовать на нескольких материках сразу.

Наверное, "Потерянный Храм" хочет подмять под себя всю расу тритонов. Не слабо! Даже на одних только ингредиентах, что в морях можно достать, если их тритоны будут таскать этому клану, можно подняться на первые строчки в рейтинге кланов. Будут деньги — будет и все остальное. И крутой замок, и крутые шмотки на членах клана, и высокие уровни у них же. Мощно клан замахнулся.

Ладно, надо идти к лагерю. Прив по–прежнему там, но движется неспешно в мою сторону. Я встал и направился к ступенькам. Спустился. Только поставил ногу на землю, как очередная резкая боль пронзила меня.

"Вам нанесен урон. Ваше здоровье уменьшилось. Здоровье: — 5. Всего: 0/405

Вы умерли".

Я опять стою там же, где сидел в позе по–турецки несколько секунда назад — в центре круга возрождения. Страшная догадка мелькнула в голове. Я оглянулся. Дааа… Тут и без ролика о своей смерти все понятно.

Вокруг каменной плиты, на которой я стоял, на расстоянии метров двадцати от нее, разместилось два десятка человек. Мне даже их информацию открывать не надо, чтобы понять, кто это такие, но я все равно быстро открываю их свойства и просматриваю их.

Так и есть. Клан "Потерянный Храм". И, главное, одни неписи вокруг. Ни одного игрока. Дагонцы. Мятежные водопоклонники, предавшие свой Путь и переметнувшиеся под крыло клана "Потерянный Храм".

Эти неписи могут стоять тут сутками. Заперли в круге возрождения. Замуровали, демоны! Как же выбраться отсюда? "Скрытность" при смерти с меня слетела, но она мне сейчас и не поможет — слишком близко разместились дагонцы, меньше двадцати метров. Я у них — как на ладони. Да и активировать умение я здесь, в круге возрождения, не смогу. Надо его сначала покинуть, выйти за его пределы. И кастовать заклинания тоже внутри круга возрождения нельзя.

Попробовать "Прыжком" перемахнуть дагонцев? "Прыжок"

кастуется мгновенно, это только после его применения будет задержка на следующий его каст. Вполне можно успеть прыгнуть, а в прыжке уже активировать "Скрытность". На расстоянии восьмидесяти метров они меня не увидят.

У окруживших плиту магов тоже есть мгновенные заклинания, но будем надеяться, что они не успеют его применить. Рискну!

Я сделал несколько шагов к ступеням и остановился. Там, внизу, помимо стоявших в отдалении магов, были и другие. Я успел уловить взглядом ушедшего в "Стелс" одного из моих преследователей.

Сколько же народу они сюда нагнали? Я сделал небольшой шаг вперед. Еще один шаг. Опустился на одну ступеньку, еще на одну. Остановился на самой нижней. Здесь они меня не могут атаковать. Ступеньки считаются принадлежащими кругу возрождения, а тех, кто в круге, атаковать нельзя.

Быстро разворачиваюсь, бегу к противоположному краю каменной плиты, соскакиваю с нее, толчок одной ноги от земли и я взмываю вверх в "Прыжке".

"Вам нанесен урон. Ваше здоровье уменьшилось. Здоровье: — 5. Всего: 0/405

Вы умерли".

Опять я в центре круга возрождения. Я запустил ролик своей очередной смерти.

Не получилось. На лету сбили. Жаль, а я еще радовался, что здесь одни неписи, что нет их соклановцев из числа игроков. Игроки давно научились запирать неугодных на точках возрождения и не выпускать их оттуда. Все эти уловки с "Прыжками", "Стелсами", невидимостями и так далее давно изучены, способы их нейтрализации найдены и апробированы. При грамотной команде тюремщиков шансов у их жертвы выйти из круга возрождения нет. Я надеялся, что неписи этих способов не знают, но, как оказалось, зря. В меня ударило не меньше пяти заклинаний и дважды меня полоснули кинжалами. А ведь и мгновенья я не стоял на земле, сразу же в "Прыжок" ушел.

Выбраться из такой западни можно только призвав на помощь отряд, посильнее того, который тебя держит на точке возрождения.

Нет, торчать здесь до скончания века я не собираюсь.

"Прив, можешь не торопиться ко мне. Возвращаемся в Некрополис. Я призову тебя там".

Я достал из рюкзака камень возврата. Заодно и проверил, что успел потерять при смерти. Деньги потерял все, но там и немного было — меньше тысячи золотых монет. Когда–то это были для

меня бешенные деньги, а сейчас я даже не расстроился из–за их пропажи. Еще недосчитался нескольких банок с эликсирами. А больше мне терять было и нечего.

Активирую камень возврата. Через минуту я буду в комнате в гостинице в Некрополисе. Как хорошо, что я додумался снять комнату и привязаться к ней. Как же я рискую, когда брожу по миру без привязки к безопасному месту. Надо обзаводиться собственным жильем и привязывать к нему камень возврата! Пора уже задумываться об обеспечении собственной безопасности, а то привык за месяц на пятом уровне не напрягаться по этому поводу.

— Триста пятьдесят четыре тысячи восемьсот сорок три золотых талера. Ноль серебряных и ноль медных. Прив, мы с тобой богачи!

Все выставленные мною на аукцион вещи успешно были проданы. Даже Уникальная мантия, цену которой я задрал до ста двадцати тысяч ушла с торгов менее, чем за сутки. Теперь предстояло эти деньги потратить. И начну я их тратить с Гильдии магов. Мне нужно еще несколько сильных заклинаний — мне ведь предстоит война с тремя сотнями неписей выше 200–го уровня. А у меня из приличных заклинаний только "Луч Смерти".

В Гильдии магов я купил несколько заклинаний четвертого уровня — "Невидимость" и "Полет" из Магии Воздуха, "Ходить по воде" из Магии Воды, "Маяк для портала" и "Телепортация" из Магии Земли. Еще докупил несколько заклинаний Магии Стихий второго и третьего уровней, которых у меня до этого не было. Хотел выложить тридцать тысяч золотых за заклинание "Испепеление", сильнейшее заклинание Магии Огня, или за еще более сильное заклинание "Аура Смерти" из Магии Смерти, но пожадничал. Потребляют эти заклинания по тридцать тысяч единиц маны, а у меня с учетом всех бонусов за мои нынешние 768 единиц "Интеллекта" было всего 70 990 единиц маны. Хватило бы только на два каста. Поэтому я ограничился всего лишь тем, что пополнил свою Книгу заклинаний "Булыжником" из Магии Земли и "Разрядом статики" из Магии Воздуха. Оба заклинания были четвертого уровня, как и "Луч Смерти".

После посещения Гильдии магов у меня оставалось на руках еще больше двухсот пятидесяти тысяч золотых. О том, куда их потратить я размышлял недолго. Вернулся на почту, отписал письмо Валерке, назначив встречу на завтрашнее утро, и вывалился из игры.

— На турнир идешь?

— Турнир? — переспросил я. Со всеми этими квестами я совсем забыл про турниры на Арене. Хотя я и не собирался в них участвовать. — Нет, не иду.

— Почему? — удивился Валерка.

— А смысл? "Скрытность" светить я не хочу, а без нее мне с моим уровнем здоровья там делать нечего. На турнирах все бафятся по черному, мне с одного каста никого не пробить, а второй каст никто мне не позволит сделать. Рано мне пока еще на турнир.

— Ну и зря, — резюмировал Валерка, глядя, как я забираю со стола переданные ему ранее на хранение вещи. — Турнир бесплатный. Времени много не занимает, зато позволяет опыта проведения поединков набраться.

— У меня этого опыта — выше крыши.

— Это у тебя паладинского опыта выше крыши. А магом ты еще толком ничего не умеешь. В любом случае от турнира одна только польза и никакого вреда. А вдруг, ты выиграешь? Приз урвешь?

— Не смеши! У кого я там могу поединок выиграть? Меня там все ваншотить будут. Если по магу еще может и удастся мне кастануть первым и сваншотить его, то воины мне такого шанса не дадут. Рывок ко мне, удар и — алес! Досвидос, турнир. Про разбойников с их "Стелсом" я вообще молчу.

— Но ты же выиграл дуэль на Арене два раза!

— Там был эффект неожиданности. Оба раза. На турнирах этот номер не пройдет. С обычными игроками у меня может и есть шансы на победу, да и то вряд ли, но с теми, кто специализируется в поединках на Арене, у меня вообще никаких шансов нет.

— Таких профи Арены на маленьких уровнях почти нет. Так что вполне можно проскочить. Подумай!

Я отрицательно покачал головой. В мои планы участие в турнирах на Арене не входило.

Забрав свои вещи, я распрощался с Валеркой и направился в Квартал ремесленников. Турнир, конечно, дело хорошее, и был бы у меня шанс выиграть хотя бы один бой, я обязательно принял бы в нем участие. Но шансы на такой исход стремились к нулю. С Зеленым мне откровенно повезло — этот кадр оба раза выходил на Арену совершенно без бафов. На турниры так не ходят. Стоящий на кону приз — Черный эликсир одной из основных характеристик — стоит того, чтобы потратиться на обкасты по максимуму в надежде на победу в турнире.

Я шел по улицам Некрополиса, разглядывал дома и размышлял о своих шансах на победу в турнире.

Я тоже могу обкастоваться по полной, только в моей ситуации это было бы просто глупостью, лишней и бесполезной тратой денег. Урон я, конечно, увеличу до просто неприличных

высот, но вот от моих защитных свойств, как их не увеличивай, толку никакого не будет. Ноль он и есть ноль, хоть десять раз его на десять умножай. Ну, удвою я свои 405 единиц здоровья, и что? Или даже удесятерю и будет у меня не четыре сотни здоровья, а четыре тысячи — что я выиграю? И в том и в другом случае меня снесут с одного удара или каста. Если бы у меня был шанс нанести удар первым, еще можно говорить о каких–то шансах на победу в дуэли. Но таких шансов очень мало — у воинов есть их воинские умения, они за мгновенье могут к противнику приблизиться. Тот же "Блинк", к примеру. Некая аналогия заклинания "Прыжок", только круче, да еще и маны не требует, хотя и откат у него подольше. А у разбойников вообще "Стелс" есть, тут я просто буду мясом для разделки. А "Катюшей" своей я не то, что никого с одного каста или даже залпа из пяти заклинаний не убью, я и с десятка залпов не факт, что уложу кого–нибудь. Чтобы бафы пробить, надо заклинания помощнее использовать.

— Что мы ищем? — задал вопрос Прив.

— Мы ищем себе дом.

Мы уже целый час обходили Некрополис в поисках подходящего жилища. Места, где я смогу хранить свои вещи, куда я смогу вернуться из любого уголка мира с помощью камня возврата. Вот, в принципе, и все функции жилища в этом мире.

— А чем плохо было в гостинице?

Можно еще в своем жилье заниматься изготовлением эликсиров и свитков с заклинаниями, но все то же самое можно делать и в любом другом месте. Хоть на скамейке в городском парке, хоть на поляне в лесу, хоть в любом другом месте. Алхимик и Заклинатель, это не Кузнец или Оружейник. Специального помещения, вроде кузни, им не нужно. И тем более, не Земледел или Животновод. Для Алхимика, Заклинателя и ряда других профессий достаточно иметь рюкзак повместительней, чтобы туда могли поместиться все необходимые для работы ингредиенты.

— Понимаешь, Прив, в гостинице ничем не хуже. Только дорого очень снимать там комнату. Можно, конечно и какую–нибудь лачугу за пару золотых в сутки снять, но хочется что–нибудь поприличнее.

Рюкзак с ингредиентами на плечи не давит, он вообще не чувствуется игроками, даже когда перегруз. При перегрузе только начинаешь медленнее двигаться и это единственный фактор, по которому можно догадаться о перегрузке, не считая, конечно, системных сообщений. А так рюкзак может заменить целый склад. Никаким другим способом забитый вещами рюкзак на

игроке не сказывается, ничем не мешает. Он вообще не отображается ни в игре, ни в информации об игроке. Внепространственная область, куда не имеет доступ никто, кроме владельца рюкзака. И вора, сумевшего залезть в чужой рюкзак. Только вор, в отличие от игрока, не видит, что именно лежит в рюкзаке — хватает, что первое под руку попадется, и все. Первым, как правило, попадаются деньги. Вор Грандмастер может помимо денег и еще что–то умыкнуть из рюкзака.

— А разве снять дом или комнату в доме не дороже комнаты в гостинице? — Прив опять забрасывает меня вопросами. — Особенно в таком районе, как этот?

Мы шли по Кварталу аристократов Некрополиса. Только вот, по внешнему виду этот квартал мало отличался от Квартала ремесленников, который мы недавно покинули. И это была самая большая моя проблема на данный момент. Мне здесь не нравилось! Мне не хотелось здесь снимать жилье. У меня в рюкзаке лежали пятьдесят унций кристаллической пыли, стоимостью миллион золотых талеров, которую я забрал сегодня утром у Валерки. А еще там лежали другие мои вещи — клыки и яд Пурпурного Шшлосса, а также различные ингредиенты почти на двести тысяч золотых. И еще пятьдесят с лишним тысяч самих золотых талеров. Все это нуждалось в надежной защите.

— Дороже. Но только в первое время. Месяца два–три. Об этом все бессмертные знают — если вовремя оплачиваешь снятую комнату, то твоя репутация в глазах ее владельца растет. Через пару месяцев он начнет тебе давать всякие мелкие задания. Письмо там по пути на почту занести, крыс убить в подвале. Ты их выполняешь, репутация растет, хозяин твоей комнаты дает тебе новые, более сложные задания. А с ростом репутации он снижает и стоимость оплаты. И в итоге, когда у тебя репутация с хозяином достигает уровня "Восхищение" ты за комнату, за которую платил тысячу золотых монет в день, платишь всего пятьдесят монет. А такая же комната в гостинице, как стоила сто монет в сутки, так и будет продолжать стоить всегда.

— Так почему же мы сразу не сняли такую комнату?

— Если комната нужна на денек–другой, то выгоднее снимать в гостинице, — ответил я и остановился. Оглядел еще раз возвышавшиеся по обеим сторонам улицы дома. — А на счет этого района ты прав, Прив. Не будем мы здесь снимать себе комнату. Я сюда зашел только глянуть, так же здесь уныло, как в Квартале ремесленников или в Квартале купцов, где мы сегодня уже были.

— На мой взгляд, здесь совсем неплохо!

— А на мой взгляд, здесь слишком мрачно, серо и тускло.

Некрополис, одним словом. С Цитаделью Света не сравнить. Не нравится мне здесь. Хочу, чтобы было солнце, морской ветерок колыхал зеленые кроны деревьев и так далее. А потому, Прив, идем сейчас в Гильдию перевозчиков и прыгаем в… Выбирай, что тебе больше нравится: Нагона, Вавилон, Бренив или Куферо?

— Вавилон! — крикнул Прив. — Про остальные города я ничего не знаю.

— Хороший выбор, — согласился я. — А остальные, это все города–курорты на побережье Левантийского океана. Ну, ты же знаешь — серфинг, текила–бум, пино колада, бокалы с зонтиками и вишенкой, загорелые девушки в бикини, пляжный волейбол, шезлонги, танцы до утра.

— Не, я такого не знаю, но это звучит лучше, чем заброшенное кладбище в южной оконечности Некрополиса, — ответил мне этот юморист.

Прежде, чем войти в здание Гильдии перевозчиков, я поставил маячок на центральной площади Некрополиса и он тут же отобразился на моей карте. Теперь я смогу вернуться сюда в любое время из любой точки мира и никаких денег не надо будет платить никакой гильдии. Главное, чтобы хватило собственной маны — чем дальше расстояние, на которое телепортируешься, тем больше маны кушает это заклинание.

В Вавилоне я лишь на мгновенье задумался, в каком квартале мне снять комнату — Аристократов, Купцов или Ремесленников — и направился в Квартал Купцов. Квартал Бедняков я даже не рассматриваю в качестве места своего проживания, про Трущобы вообще не говорю. Аристократы мне пока не по карману. Так что, выбор у меня не большой — или Купцы или Ремесленники. У Ремесленников — дешевле, гораздо дешевле, но они не так сильно озабочены безопасностью своих домов. Бафы от воров они, конечно, тоже накладывают, но не самые надежные и не самые дорогие.

А вот купцы свой Квартал обеспечивают надежной защитой. У них и на квартал защитные бафы накладываются, и на отдельные улицы, и на отдельные дома. И бафы одни из самых лучших и самых надежных. Чтобы снять такие бафы, надо потратить немаленькие деньги на приобретение свитков с разбафами, а свитки эти помимо высокой цены еще и высокие требования по мане имеют, не у каждого вора есть такое количество маны. Так что, чтобы пробраться в какой–нибудь дом в Квартале купцов, вору необходим помощник или партнер с нужным количеством маны. Или это должна быть целая шайка. Но и в этом случае воры не полезут в Квартал купцов на удачу, на авось. Бафы на Квартал накладываются длительные, от года и выше, а чтобы снять такие

бафы нужны очень дорогие свитки с разбафами или член шайки с уровнем Грандмастера в Магии Хаоса. Так что, воры в такие районы городов, как Квартал Аристократов или Квартал Купцов наведываются исключительно по наводке, заранее зная, какой куш они смогут урвать и где именно.

— Тысяча золотых в сутки? И это за две комнаты? И далеко не самые лучшие комнаты? — возмутился я, услышав цену от хозяина красивого пятиэтажного дома. — Согласен! Беру на десять дней.

Дороговато, конечно, зато место красивое вокруг. И район надежный — на доме сразу три бафа весит — пятилетний на квартале, трехлетний на улице и годовой на самом доме. А я еще и на комнаты бафы повешу. И на шкафы и на сундуки. Потом. Сейчас у меня денег осталось только на оплату услуг Гильдии перевозчиков по телепортации меня в Сарагоску и все. Голяк! Опять полный голяк.

Но зато я могу теперь быть спокойным за сохранность своих вещей, особенно за пятьдесят пузырей с эликсиром "Божественного благословения", которые я создам сразу же, как только окажусь в своем жилище.

Насвистывая незамысловатый мотивчик — "в карманах голяк, я опять на мели и рад бы домой, да мосты развели" — я поднялся на второй этаж.

Комнаты мне понравились. Было слабое опасение, что они чем–то не удовлетворят меня, когда решил взять их не глядя, как кота в мешке, но интуиция меня не подвела. Да и трудно было бы не удовлетворить мои запросы, уж очень красивое место я нашел — прямо из окна виднелся небольшой скверик, тихий и уютный, справа разместился храм какого–то бога из пантеона Порядка, а слева — маленькая площадь с фонтаном посредине и выставленными вокруг него столиками из расположенных поблизости ресторанчиков. Много зелени, много уюта, много тишины. И солнца тоже много. Мне, личу, это особенно было по душе.

Устроившись за столом, я разложил перед собой ингредиенты, почти полностью опустошив рюкзак, и приступил к созданию эликсиров. Через полчаса передо мною стояли, выстроившись в пять рядов, по десять бутылочек в каждом, пятьдесят эликсиров "Божественного благословения". Целое состояние. С одной стороны. А с другой стороны — небольшой задел моему будущему могуществу.

Запрятав их, а также трофеи от Пурпурного Шшлосса в шкаф, я довольно потер руки. Денег на покупку золотистого грифона нет. Денег на прокачку профессии Заклинателя нет. Зато есть

свой угол, да еще какой, пусть, всего лишь, на десять дней. А еще там, на Сараке, есть триста с лишним неписей 200–го уровня и выше, к которым я сейчас наведаюсь. Если с сотни паладинов 90–го уровня мне вывалилось дропа на три с половиной сотни тысяч золотых талеров, то сколько мне вывалится из трех сотен дагонцев? Хорошо, что там нет никого из игроков "Потерянного Храма" — клан, затеявший такое мероприятие, наверняка, не самый слабый в "Битве богов", может и в черный список внести за то, что я сорву их масштабную аферу. А так, все неписи погибнут и не возродятся. Некому будет рассказать игрокам о том, кто всему виной.

Ладно, надо выдвигаться на Сарак.

— Эвери! Погоди!

Гильдия перевозчиков была уже совсем рядом, когда меня окликнули. Я оглянулся и с трудом подавил желание резко нырнуть в здание Гильдии и быстро слинять отсюда куда–нибудь подальше. Ко мне подходил воин, закованный в мифриловую броню, только шлем он держал в руках. Альтаир, глава "Серебряного рифа", клана, объявившего на меня охоту.

— Привет! Удачно я тебя встретил, — радостно оскалился Альтаир.

Что–то мне аж поплохело от его улыбки. А с виду и не скажешь, что этот добродушный веселый парень может напугать одной своей улыбкой.

— Привет–привет! Действительно удачно, — дипломатично ответил я, незаметно сдвигаясь в сторону Гильдии перевозчиков.

— На Турнир приехал? А то я смотрю у гадалок, а ты все по другим материкам шляешься. То Ченрод, то Сарак. Уже сам хотел прыгать к тебе.

У гадалок? Я чуть поспешнее сдвинулся в сторону Гильдии. Вот обрадовал, так обрадовал! Прыгать ко мне! На Сарак! Это же каким желанием со мной встретиться надо обладать, чтобы на Сарак прыгать для этого?

— Поговорим? — вежливо предложил Альтаир и взял меня под руку. Уверенно так взял. Крепко. И потащил в сторону от Гильдии.

Я, естественно, уперся всеми конечностями, останавливая Альтаира. Вернее, правильно будет сказать — попытался его остановить. Вы когда–нибудь пробовали остановить… например, бульдозер Caterpillar D11T? Если пробовали, то вы представляете, что испытал я, пытаясь остановить этого воина.

Это нападение? Почему молчит система? Почему не реагирует стража? На рудниках не хватает силачей, а они где–то прохлаждаются!

— Ты ведь "Интеллект" качаешь? — спросил Альтаир после того, как протащил меня через всю улицу и половину ближайшей площади и бухнул в плетеное кресло у выставленного на улицу столика. — Я внимательно твой бой с Зеленым просмотрел, посчитал, прикинул. Получается, что у тебя развитие "Интеллекта" в большем приоритете, чем развитие "Мудрости". Нестандартный ход для лича.

Я ошарашено уставился на него. И за этим он меня сюда тащил?

— Ну, не то, чтобы в большем приоритете… Я бы так не сказал.

— Не важно, — отмахнулся Альтаир. — Важно другое! На твоем уровне награда за победу в Турнире — эликсир ловкости. А тебе, как я понимаю, ловкость и даром не нужна!

Блин горелый! Что–то я как–то не улавливаю нить беседы. Какая ловкость? О чем он вообще?

— Ловкость мне не нужна, — осторожно согласился я.

— Вот! И у пятнадцатых уровней награда — тоже ловка. А на шестнадцатом и семнадцатом — выносливость. Ближайший к тебе уровень, где ты можешь получить Турнирный элик на "Интеллект", девятнадцатый!

Я в изумлении уставился на него. Это все, конечно, интересно, и, причем здесь я, это я выясню у него позже, но как он узнал, где какая награда? В Гильдии букмекеров только неписи и они свои секреты никому никогда не выдают! О том, какая награда в турнире на том или ином уровне, можно узнать только после окончания турнира. После определения победителя. Рандом! Никто не знает, за что борется. Единственное, что все знают, это то, что наградой за победу в турнире является один из Турнирных черных эликсиров, навсегда увеличивающий одну из основных характеристик персонажа. Вне зависимости от того, сколько таких эликсиров ты уже раньше выпил. Эксклюзив Гильдии букмекеров!

— Откуда ты это знаешь?

— Это моя работа, — пожал плечами Альтаир. — Давно этим делом занимаюсь, все ходы и выходы в Гильдии букмекеров знаю. Есть свои люди там. Некие связи.

Альтаир провел в воздухе рукой, обрисовывая некую неопределенную фигуру.

— Какие свои люди!? — возмутился я. — Какие связи!? Какие могут быть связи в Гильдии букмекеров? Там же одни неписи!

— Ну, не только люди. Орки, эльфы тоже есть. Прочие. Это я образно сказал — свои люди. А то, что неписи, ну и что, что неписи? — спокойно спросил Альтаир.

Подошедшая к нашему столику официантка выставила на него пару кружек с пивом и небольшую корзиночку с солеными орешками. Альтаир дождался, когда официантка отойдет от нашего столика, пододвинул одну кружку пива ко мне и продолжил:

— Неписи такие же, как и мы. Ничто человеческое им не чуждо. Все хотят жить лучше, мало кто откажется от возможности положить на карман пару–тройку сотен золотых левого приработка.

Сказал, и отхлебнул здоровенный глоток пива.

Я опять ошарашено воззрился на него. Такой подход к неписям не был чем–то уж слишком из ряда вон выходящим. Слышал я подобные мнения, читал, что где–то в Европе даже движение есть какое–то правозащитное, что–то в этом ключе — "за права ИскИнов". Но таких взглядов придерживались или чистые романтики, далекие от реалий, или не совсем психически здоровые, на мой взгляд, люди. Или шарлатаны от политики. Не характерное для подавляющей массы игроков отношение к неписям. А тут сидит передо мной прагматичный до мозга костей главарь одного из преступных сообществ и рассказывает мне сказки.

— Напрасно не веришь, — заметив мой ироничный взгляд, сказал Альтаир. — Я с ними давно работаю. Поверь, нет никакой разницы, что с живым человеком общаешься, что с неписем. Они тоже разные все, кто поумнее, кто поглупее, и у каждого свои тараканы в голове, как и у любого человека. И они чувствуют наше, игроков, отношение к себе. И очень остро на него реагируют, между прочим. Хотя это по ним и незаметно.

Я приложился к кружке с пивом. Интересное кино получается. Только причем здесь я?

— И они тебе сказали про награду на девятнадцатом уровне? — спросил я. — И ты им поверил?

— У меня данные по всем уровням, — ответил Альтаир. — И это не в первый, не во второй и не в двадцать второй раз уже. Никогда никаких сбоев и непоняток не было. У меня половина Гильдии на прикорме сидит.

— Допустим, — с сомнением сказал я. — Но причем здесь я? У меня–то ведь не девятнадцатый уровень! Всего четырнадцатый! И поднять его до завтра я не успею.

— Сам не успеешь, хотя и это не факт. А вот, если попаровозить тебя часок по данжу для хаев, вполне можно и поднять эти пять уровней.

— Пять уровней за час? — рассмеялся я, хоть и понимал, что некоторая доля истины в словах Альтаира есть. — Нереально!

Ладно бы ты сказал, за день. А за час нереально!

— Вполне реально. За час в Замке Древнего Лича можно и больше уровней поднять.

Я уставился на Альтаира.

— В Замке Древнего Лича? Это же данж для игроков от 350–го уровня! Туда же никто не ходит!

Альтаир пожал плечами. Сделал пару глотков пива.

— Почему же, никто не ходит? Кому надо, тот ходит. И этот данж не для 350–х уровней и выше, а рекомендован для 350–х уровней и выше. Чувствуешь разницу? В этот данж любой уровень зайти может.

— Толку от этого? — буркнул я. — Там и шагу не сделаешь, как на перерождение отправят. Да и кто согласится паровозить меня по этому замку?

— Я.

Я опять с удивлением воззрился на Альтаира.

— Ты? — ошарашено переспросил я. — Ты пропаровозишь меня до девятнадцатого уровня? Да зачем тебе это надо?

— Нам это надо, Эвери! Нам!

— Мне это не надо! Абсолютно! — отрезал я.

— Как же, не надо? — удивился Альтаир. — А долг перед кланом ты как закрывать собираешься?

— Какой долг!? — возмутился я. — Нет никакого долга у меня ни перед каким кланом. Я честно выиграл поединок и никому ничего не обещал! И никому ничего не должен!

Я встал с кресла. Разговаривать дальше нет никакого смысла. Навесили на меня какой–то гипотетический долг и еще чего–то хотят от меня!

На мое плечо опустилась рука и впечатала меня в кресло.

— Не суетись, Эвери, — сказал Альтаир. — С долгом и охотой на тебя действительно не очень красиво получилось. Обгон погорячился, я разобрался в ситуации. Он вообще не должен был ставку делать, не его функция. Он казначей, а ставки просчитывают и делают у нас другие люди.

— Ну, а мне то что? Мне от этого не легче! Меня убили из–за этого!

— Бывает, — флегматично сказал Альтаир. — Жизнь она такая, как конфета с разной начинкой. То карамель, то совсем, извини меня, наоборот.

Тоже мне, философ. Я повел плечом и скинул с него руку Альтаира.

— Если с долгом разобрались, то, что еще нужно от меня? — в лоб спросил я его.

— С долгом пока не разобрались. Не торопись! — выставил

вперед ладони Альтаир, увидев, как я вскинулся. — Навешивать на кого–то долг, заведомо зная, что он не расплатится с ним — мы так не делаем. Все эти эмоции, амбиции, месть и так далее только мешают делу. Сейчас есть шанс сорвать очень хороший куш. Мы закроем небольшую брешь в своих финансах. По твоей милости полученную. Ты — выиграешь Турнир и получишь эликсир на плюс десять к "Интеллекту". А еще, мы тебя из черного списка вычеркнем.

— А если не выиграю Турнир?

— Выиграешь. Я просчитал все. На девятнадцатом уровне толковых соперников у тебя не будет. Все скороспелки, по уровням пробежались, как метеоры. Ни умений толком не прокачали, ни специализации, ни боевые навыки. А ты у нас Мастер Магии Смерти, и я сильно подозреваю, что не только Мастер, и не только Смерти.

— А почему именно я? Что, у вас в клане нет других подходящих игроков? Или не в клане.

— Нет. У нас в клане вообще никого ниже двухсотого уровня нет. И из постоянных партнеров на младших уровнях нет никого, кто смог бы выиграть этот Турнир.

— Ну, так возьмите и выиграйте на старших уровнях. Там отбейте свои деньги.

— Не получится, — Альтаир нахмурился и покачал головой. — На этом Турнире мы и на старших уровнях не можем никого поставить с гарантией выигрыша в финальном поединке. А самые большие деньги делаются на финалах. Говорю же тебе, мы все просчитали. Максимальный процент победы в этом турнире — у тебя. Мы вообще поначалу хотели пропустить этот Турнир, но, хорошо, про тебя вспомнили.

Да уж, очень хорошо. Лучше бы не вспоминали. Поставят на меня бабки, а я завалю Турнир, тогда они мне точно житья не дадут. И про те восемьдесят миллионов вспомнят.

— Ну, так пропустите этот Турнир! На следующем отобьете деньги.

— Этот турнир пропускать нельзя. Слишком большие деньги на кону.

Не, я пас! Слишком большие деньги на кону — лучше бы он не говорил про это. Я уже, было, почти согласился. Внутри. Где–то очень глубоко внутри.

— На обычных турнирах мы и так снимаем свою долю, — продолжал между тем Альтаир. — Обычный стандарт для обычных турниров. А на этом есть шанс сорвать реально большой куш. Этот Турнир, как и твой бой–реванш с Зеленым, выделяется из обычных рутинных турниров.

— Чем же?

— На этот турнир "Триада" выставляет своих бойцов. На всех уровнях, начиная с девятнадцатого.

— Откуда знаешь? — я жадно впился глазами в лицо Альтаира.

Если "Триада" выставляет своих бойцов на турнир, то это значит, что можно на халяву срубить немного бабла. У меня как раз сорок тысяч есть, можно поставить их на бойца Триады и спокойно собирать урожай. Выбрать того, на которого самые выгодные ставки — и коси себе бабло спокойно и ни о чем не парься. Учитывая, что обычно в турнирах на каждом уровне по несколько десятков тысяч участников, боев пятнадцать–двадцать триадец проведет. Если каждый раз делать ставку на него, приплюсовывая к ней предыдущий выигрыш, то к финалу можно будет заработать и миллион золотых талеров, и два, и три…

Ради этого стоит немного подождать с квестом водопоклонников и телепортацией на Сарак. Прыгну туда не сегодня, а послезавтра. Или завтра вечером, после Турнира.

— Неважно, откуда, — отмахнулся от моего вопроса Альтаир. — Во всех кланах есть желающие положить немного левых денег на карман.

Понятно. У любого топ–клана есть своя разведка и контрразведка. Здесь все по взрослому, как в реале. Интриги даже порой по круче бывают, чем в реале. "Серебряный риф" хоть и не входит в сотню топ–кланов, но в наличие у него своих людей в этих самых топ–кланах я не сомневаюсь. Уже не сомневаюсь.

— Альтаир, ты хочешь, чтобы я завалил триадца, — резюмировал я. — Отсюда возникает всего один–единственный вопрос.

Я лениво поднес ко рту кружку пива и осушил ее до дна. Посмотрел через пустую кружку на свет. Хорошее пиво, жаль, что Альтаир больше не угостит.

— Один короткий и простой вопрос — в своем ли ты уме, Альтаир? Они же все упитые самыми дорогими эликами и оббафанные самыми дорогими благами на Арену выходят! Они же в легендарках на Арену выходят! — я встал из–за стола. — Жаль, у нас ничего не получилось. Но предложение было интересное, а пиво — вкусное. До свидания, Альтаир!

Альтаир выслушал меня, сунул руку в карман, достал там что–то и выставил на стол.

Я сел обратно в кресло.

Альтаир неторопливо приложился к кружке и тоже допил свое пиво, сделал знак официантке повторить заказ.

— Легендаркой мы тебя обеспечим, — сказал он. — На один

бой. На финальный. Там ты встретишься с игроком из "Триады". Не раньше, это мы уж постараемся устроить.

Хм… Интересно. Мой взгляд был прикован к стоявшему на столе небольшому флакончику.

Я поудобнее устроился в кресле и перевел взгляд на Альтаира. Что еще он хочет мне сказать? Ведь не просто так он выставил на стол этот эликсир? "Триада" могла себе позволить выпускать на Турнир своих бойцов под действием эффектов от таких эликсиров. И под эффектами "Божественного благословения". Остальные кланы — вряд ли. Слишком дорогое удовольствие. И уж точно не на тот турнир, где участвует "Триада". Такие дорогие эликсиры есть резон тратить только будучи полностью уверенным в победе. Нет, не так. Не потому, что эликсиры такие дорогие, а потому, что они слишком редкие. Мало их в свободном доступе. А вот "Триада" может себе позволить опоить своих бойцов этими эликами. Не на каждый турнир, конечно, это и для "Триады" будет слишком накладно, но раз в несколько месяцев выставить своих бойцов с максимально возможными усилениями, практически гарантирующими победу, она вполне способна. Монопольное владение редчайшим ресурсом позволяет.

— На каждый его эликсир у нас найдется свой эликсир, — продолжал между тем, Альтаир, наблюдая, как официантка расставляет новые бокалы с пивом на столе. — На каждый его баф у нас есть свой баф.

С последними словами он достал из кармана и выставил на стол еще четыре небольших флакончика. Каждый из выставленных флаконов был наполнен жидкостью, разделенной на несколько разноцветных слоев. А еще, от флаконов исходил еле заметный свет. От каждого флакона — свой. Флакончики лучились красным, синим, бирюзовым, лиловым и серебристым оттенками.

Я сглотнул. Оглянулся по сторонам. Как много народу вокруг! Человек десять, не меньше, могут видеть, что стоит у нас на столике.

В горле у меня пересохло и я приложился к кружке с пивом. Я знал, что находится в этих флаконах. Мне не надо было даже проверять их свойства.

— Альтаир, кхе… кхе… — я закашлялся и сделал еще несколько судорожных глотков. — Альтаир, здесь же эликсиров на полмиллиона золотых талеров! Зачем ты их на стол выставил? Спрячь скорее!

Альтаир тоже сделал пару глотков, поставил бокал на стол и сказал:

— Во–первых. Не на полмиллиона, а на миллион, — и, увидев мой удивленный взгляд, пояснил, — в последнее время цена этих эликсиров поднялась до двухсот тысяч за флакон. И то, даже по такой цене, они недолго залеживаются на аукционе. Кто–то усиленно готовится к войне и сметает все, до чего только может дотянуться.

Он сделал еще один глоток, а я продолжал смотреть на стоявшие на столе пузырьки с эликсирами. Подумать только, вот так взять и выставить на стол посреди улицы самые дорогие эликсиры. На всеобщее обозрение. Да любой проходящий мимо вор сразу сделает стойку.

— А, во–вторых, — продолжил Альтаир, — именно эти эликсиры стоят больше миллиона золотых талеров. Если бы это были обычные эликсиры, мы бы всего лишь уравнялись в шансах с "Триадой". А нам нужно бесспорное преимущество.

Я посмотрел на Альтаира и вопросительно изогнул бровь. О чем он говорит? Почему эти эликсиры стоят дороже других таких же?

Альтаир, заметив мой взгляд, усмехнулся и кивнул на флаконы, приглашая меня посмотреть их свойства.

Я склонился над столом.

"Превосходный эликсир силы.

Свойства: сила +150. Срок действия: 6 часов".

Невероятно! Быстро проверив свойства остальных эликсиров, я, в который уже раз за сегодняшний день, ошалело уставился на Альтаира.

— Плюс сто пятьдесят единиц к основной характеристике? Этого не может быть! Такого не бывает. Иллюзия? — спросил я. — Таких эликсиров в игре нет. Максимум — на сто единиц!

— Как видишь, есть, — откинувшись на спинку, указал на эликсиры Альтаир.

— Но… как?

— Это наш клановый секрет. Сам факт того, что в игре есть такие эликсиры, никому пока не известен. Об этом знают всего несколько моих соклановцев, — он поднял указательный палец кверху и уточнил, — из руководства клана!

Он придвинулся к столу и пододвинул ко мне эти пять флаконов. Сказал:

— Это — пряник. С этими эликами и своим петом ты сможешь выиграть Турнир.

Альтаир склонился ко мне и наставительно произнес:

— Надеюсь, ты не откажешься от такого шанса. Иначе — кнут. Твой долг.

— Пугаешь? — равнодушно спросил я, а сам напряженно

обдумывал сложившийся расклад. С этими эликами у меня был реальный шанс выиграть Турнир. Не будь триадца, я бы вообще был уверен в своей победе. Риск проиграть, конечно, есть и без триадца — любому воину я могу слить поединок. Магов я особо не опасался.

— Стимулирую тебя.

— А ты уверен, что больше ни у кого таких эликсиров нет? — уточнил я.

Если от "Триады" в Турнире среди девятнадцатых уровней будет участвовать маг, то я, пожалуй, соглашусь на предложение Альтаира. Тогда у меня есть реальный шанс выиграть Турнир и получить эликсир на постоянное увеличение "Интеллекта". Он прав — от такого не отказываются.

— Не уверен, — ответил Альтаир. — В этой игре никогда нельзя ни в чем быть уверенным. Но девяносто девять из ста, что больше ни у кого таких эликсиров нет. Очень не просто их получить.

Я скептически хмыкнул.

— Если несколько человек знают об этих эликсирах, то скоро узнают и все остальные в игре. Если уже не узнали. Знают двое — знает свинья. К тому же ты сам их светишь здесь на всю округу. А как только другие узнают об их существовании, то узнают и как или где их можно достать.

Альтаир лишь снисходительно улыбнулся на мое заявление.

— Пусть попробуют. Одно дело слышать, что такие эликсиры есть, и совсем другое — знать наверняка. Хотя, ты прав, раз эти элики появились в игре, значит, рано или поздно, все о них узнают. Только этого недостаточно.

— Недостаточно для чего?

— Для того, чтобы получить эти элики. Тем более, получать их постоянно.

— Я бы на это не рассчитывал, — опять со скепсисом хмыкнул я. — К таким вещам кланы относятся очень серьезно. И любыми правдами или неправдами получат интересующую их информацию.

Альтаир только пожал плечами.

— Тебе то что? Единственное, что тебя должно волновать, так это чтобы на Турнире таких эликов ни у кого, кроме тебя, не было. Их и не будет. Не успеет никто до начала Турнира выяснить что–то про них, а тем более, заполучить их. А что будете после Турнира тебя вообще волновать не должно, — Альтаир рубанул рукой, как бы ставя точку в споре. — Так, что решил насчет моего предложения? Будешь участвовать в Турнире?

— Не знаю… С такими эликами вы и без меня можете

выиграть турнир на любом уровне.

— Не можем. С гарантией — не можем. Не тогда, когда участвует "Триада". Эликов недостаточно для победы. Победа внеклановых бойцов, с которыми мы работаем, прогнозируется на уровне максимум семидесяти процентов. Это не тот уровень, при котором мы готовы вложиться крупной суммой. Мы вообще не хотим рисковать.

— А клановые бойцы? — спросил я.

— Здесь шансы достаточно высокие, но члены клана не участвуют в турнирах, — ответил Альтаир и, спустя пару мгновений, неохотно добавил, — как правило. Нам нельзя светиться.

Он замолчал, о чем–то задумавшись, хмуря лицо и собирая складки на лбу. Я тоже предался размышлениям. Несколько минут мы молча потягивали пиво, размышляя каждый о своем. Наконец Альтаир очнулся от своих мыслей и продолжил:

— Помимо эликов нужно еще что–то. Например, пет, на несколько десятков уровней выше уровня противника. А таких уникумов не так уж и много в игре — мало кто занимается подобной ерундой. Не оправдывает себя такой подход, так что зря ты на прокачку питомца время потратил, потом сам поймешь. Но, раз уж так получилось, грех не воспользоваться этим.

— И каков прогноз на мою победу?

— Выше девяносто семи процентов. Почти гарантированный результат. С учетом этих эликсиров, конечно. И, особенно, твоего питомца. Вряд ли у кого есть пет такого уровня, а если вдруг у кого и будет, мы его сведем с триадцем задолго до финала. И не важно, кто из них победит, нас устроит любой вариант.

Я опять задумался. На аналитику "Серебряного рифа" полагаться нельзя — они уже совершили ошибку. Неверно просчитали мой билд, решили, что я помимо "Интеллекта" еще и "Мудрость" качаю, только в меньшей степени. А по моим прикидкам шансы на мою победу были гораздо ниже, даже с учетом эликов. И в то же время, гораздо выше, чем я оценивал свое участие в турнире еще час назад. Больше пятидесяти процентов, это точно. Может на уровне семидесяти, максимум восьмидесяти процентов. Тоже не плохой вариант. Но это без учета информации о противниках. О них я ничего не знаю. Если остальных участников Турнира можно не принимать в расчет — с такими–то эликами! — то триадец может оказаться большой головной болью.

— Так, что ты решил? — поторопил меня Альтаир.

— В принципе, выглядит заманчиво. Не знаешь, кто там из "Триады" будет участвовать в Турнире среди девятнадцатых

уровней?

— Охотник.

— Я согласен.

— Отлично! — Альтаир смахнул в карман флаконы с эликсирами. — Тогда не будем откладывать дело в долгий ящик. Прямо сейчас и отправимся в Замок Древнего Лича.

— Что? Вдвоем? — удивился я.

Согласно информации от разработчиков игры, Замок Древнего Лича рекомендовалось проходить в составе рейда минимум из десяти героев 350–го уровня и выше.

— Почему же вдвоем? — также удивился Альтаир. — Втроем! Целителя еще прихватим.

И он сделал знак компании, сидящей в трех столиках от нас. Один из них поднялся и направился к нам. Человек, имя — Браун, 304–й уровень, жрец, путь Хаоса, автоматически прочитал я его инфу. Клан, разумеется, "Серебряный риф".

Не прошло и двадцати минут, а мы уже стояли перед воротами замка. Пришлось воспользоваться Гильдией перевозчиков — ни Альтаир, ни его жрец не владели телепортацией, а у меня не был установлен маячок у Замка Древнего Лича. Прыжок к замку оплатил Альтаир. Сам замок располагался на землях Порядка, почти на границе с неизведанными землями.

Из этих двадцати минут, десять ушло на обкаст Альтаира и принятие им различных эликсиров. Сейчас он был полностью готов к прохождению данжа. Закованный в мифриловую броню монстр. Все модификаторы одетых на него вещей будут учитываться, когда он примет свою основную боевую форму. Вся эта мифриловая сбруя — лишь антураж.

— Присоединяйся к группе, Эвери, — сказал Альтаир, как только мы оказались перед воротами. — Порядок стандартный — я впереди, Браун на максимальном расстоянии сзади, Эвери — за Брауном. Браун лечит, когда понадобится, Эвери молча топает за ним и никуда не лезет, и ни во что не вмешивается. Все ясно?

Конечно, все ясно. Не первый раз в рейд иду, привык лидера слушаться и четко выполнять его команды. А вот прицепчиком иду в данж впервые. Узнаю, хотя бы, каково это.

Я присоединился к группе, созданной Альтаиром. Теперь система воспринимала нас, как одну команду. Формировала монстров исходя из состава и численности группы, начисляла опыт за убитых монстров и делила его между членами группы. Кто сколько урона нанесет было не важно — система распределяла опыт исходя из ее оценки каждого из членов группы и учитывала при этом и уровень героя, и его одежду, и его обкаст.

В большинстве инстансов существовали ограничения по уровню героев, входящих в состав группы. Обычно разница в уровнях между членами одной группы не должна была быть больше десяти. На младших уровнях вообще встречались требования об одинаковом уровне всех членов группы. Но, если игроки собирались посетить квестовую локацию, уровень которой превышал их уровень, то ограничений по составу группы никаких не было. Главное, чтобы уровень самого старшего игрока не был выше уровня локации.

— Вперед! — скомандовал Альтаир, и мы вошли в данж.

Перед нами простирался большой зал, из которого направо и налево убегали два коридора. Далеко впереди поднималась вверх, на второй этаж, широкая лестница. В кованые кольца, вбитые в стены зала и коридоров, были вставлены горящие факелы, дававшие достаточно света, чтобы детально разглядеть окружающую обстановку.

В центре зала, метрах в пятидесяти от нас, без цели слонялось два десятка зомби. Двигались они медленно, но это была обманчивая медлительность. О том, какими шустрыми могут быть зомбаки, я знал не понаслышке.

— Я начинаю.

И рядом со мной, вместо только что стоявшей здесь закованной в мифрил статуи, возник громадный волк, заставив меня отшатнуться от неожиданности. В холке он был выше меня, а склонявшаяся вниз голова как раз была на уровне моей. Его глаза смотрели в мои.

— Предупреждать надо! — сердито прошептал я и про себя помянул недобрым словом реалистичность игры. — Так и поседеть можно!

— Я и предупредил, — ухмыльнулся волк. Никак иначе этот оскал я расценить не могу.

Окрас у волка был стального цвета. Я протянул руку и потрогал его бок. Ух! Не шерсть, а металл! Такую и топором не с одного удара разрубишь.

Волк оскалился. Развернулся и неторопливо потрусил в сторону зомби. Я открыл их свойства и присвистнул. Нелегко будет Альтаиру — все зомби были 350–го уровня. Если здесь, у входа, нас встречает такой авангард, то, что будет дальше? Во всех подземельях ближайшие к входу монстры — самые слабые.

Разборки оборотня с двумя десятками зомби не заняли и минуты. Волк их просто порвал одного за другим, не обращая внимания на их удары. Скорость у волка в три раза выше, чем у этих зомби — они наносят удар раз в полторы секунды, а оборотень — раз в полсекунды.

Но их — двадцать! Двадцать монстров 350–го уровня! А он один! И он разметал их, как детишек. Рвал клыками и когтями. Не удосужившись нанести более одного удара каждому из мертвяков. Его даже не пришлось исцелять от ран.

— Круто! — только и сказал я.

— Ну, еще бы, — согласился со мной Браун. — Знаешь, какая у него регенерация? Двадцать два процента в секунду!

Я примерно так и предполагал. Десять процентов регенерации в ипостаси зверя дает врожденное умение оборотней. Это умение можно удвоить божественной репутацией, есть в пантеоне Хаоса какой–то божок, одаривающий этим свойством, не помню, как его зовут. Ну а еще два процента регенерации — обычный стандарт, у любого воина она есть.

Волк, очистив центральный зал, метнулся в правый коридор.

— А еще у него сопротивление физическому урону пятидесятипроцентное, — продолжал поражать меня билдом Альтаира жрец. — В ипостаси зверя, разумеется.

Я с удивлением смотрел на Брауна. Лидер рейда, он же главный его дамагер, он же танк, он же почти лекарь сам себя, где–то там впереди терзает монстров, а целитель рейда тут не торопясь шествует куда–то совсем не в ту сторону, куда надо.

Браун подошел к стене, возле которой сохранились остатки когда–то прочной и массивной скамьи, и уселся на них. У меня глаза на лоб полезли.

— Браун, ты что? — возмущенно зашептал я. В данжах лучше не кричать, монстры моментом услышать могут. — Там же Альтаир дерется! Вдруг ему исцеление нужно, а ты тут расселся!

— Ай, не суетись, — махнул рукой лекарь. — Не в первый раз этот данж проходим. Он всегда меня с собой берет, только, похоже, сам не знает зачем. Лучше, садись рядом. Альт скоро правый коридор зачистит, за левый примется. Мы здесь подождем.

— Ничего себе! — поразился я. — Так он, что, в одиночку этот инст проходит?

— Не, босса он не проходит. На босса мы впятером ходим. И то, фифти–фифти получается — когда мы его валим, когда он нас. По настроению.

Я уселся рядом с Брауном. Если он говорит, что оборотень сам все зачистит, значит так, скорее всего, и есть на самом деле. Хорошо бы посмотреть, как Альт местную нежить валит, но раз сказано рейдлидером держаться целителя, значит надо держаться. Мало ли какие сюрпризы есть в этом данже.

— А с боссом что? Силен?

— Силен, — кивнул Браун. — И сам по себе силен, а еще

после потери каждых десяти процентов маны свору зомбаков и вурдалаков призывает. Все от четырехсотого уровня и выше. Альт их тоже рвет, но пока он их всех порвет, они на нем кучу ран оставляют с ядовитыми дотами. Потерю здоровья от ран первых трех партий я успеваю залечивать, причем на третьей баланс уже в ноль выходит, яд забирает столько же, сколько я исцеляю. А после пятой партии — все, дохнет наш Альт. Мы когда впятером идем, нас, целителей — трое. И то еле справляемся с дотами от яда.

— А пятым кого берете?

— Когда как. Обычно мага. На добивку.

"Поздравляем! Вы получили новый уровень! Ваш уровень: 15.

Ваша выносливость увеличилась. Выносливость: +1.

Вам доступны свободные очки характеристик. Свободные очки характеристик: 5".

Открываю окно настроек и распределяю все статы в "Интеллект". Закрываю окно и наблюдаю, как из правого коридора выметается волчара и скрывается в левом коридоре.

Хорошо данж проходим! Всегда бы так. И что я раньше никогда не цеплялся вагончиком к паровозикам? Все больше сам паровозил.

— Так что, с ядом у Альта плохи дела?

— С ядом у всех оборотней плохо. Физической атакой их в ипостаси зверя не убить. Нереально. От магической они защиту по максимуму навыками и умениями поднимают, а на защиту от ядов ничего не остается. Вот и приходится от ядов спасаться эликами и бафами. Но этого мало. Больше семидесяти пяти процентов не поднимается защита от ядов.

— Ничего себе мало — три четверти урона режется!

— А ты представь, если на тебе сотня ран и каждая по несколько тысяч здоровья в секунду забирает. Долго ты протянешь без целителя? Ядовитые раны у оборотней не регенятся. И залечить их только вне боя можно. Или ждать, как время дота пройдет, тогда они сами зарастают.

— А если шмотом защиту от ядов поднять?

— Это можно. Но шмотками лучше защиту от магии поднимать. Ядовитых монстров меньше, чем тех, кто с магией.

Я быстро прикинул в голове различные варианты. Модификаторы на защиту от того или иного урона выражались в процентах и не суммировались. При таком раскладе выходило, что при достаточно высокой защите от какого–либо одного вида урона целесообразно не повышать ее дальше, а усилить защиту от другого вида урона. И вместо уменьшения на доли процента

одного вида урона, уменьшить на порядок, а то и два другой.

— Ну, можно половину модификаторов на защиту от яда, а половину от магии.

— Можно. Альтаир так и делает. Видел, шмот у него сплошь из Уников?

Я промолчал. Инфа у оборотня была закрыта и о том, что за вещи на нем одеты, я мог только догадываться по их внешнему виду.

— А знаешь почему? — спросил Браун, и сам же сразу ответил. — А потому, что нет Легендарных и Эпических вещей, где было бы одновременно два резиста — на яд и на магию. Вот, любые другие комбинации модификаторов есть, а таких нет! Вот и приходится Альту в Униках ходить. Ему их по заказу специально делают. Весь клан в Легендарках и Эпиках, а глава клана — в Униках! Смех один!

Да, прикольный момент. Но, судя по тому, как резво оборотень зачищает этот замок, отсутствие Легендарных и Эпических вещей его не очень напрягает. К тому же, наверняка у него есть комплект и из таких предметов. В войнах лучше участвовать в Эпическом комплекте — его бонусы на порядок перекроют все возможные минусы.

— А ты замок Редшир знаешь?

— Конечно, знаю! Не один раз бывал там со своими. Давно, правда, это было.

— А Альтаир смог бы его пройти в одиночку? Вместе с боссом?

— Легко! — небрежно бросил жрец

— А чего же не проходит?

— А зачем ему? — удивился Браун. — Это замок для уровней от 300–го до 320–го. Альт на такие не разменивается.

Я прикусил язык. Вот те, бабушка, и Юрьев день! Я-то думал, что весь из себя такой крутой…

— Я на второй этаж. Подтягивайтесь потихоньку, — перед нами мелькнула фигура волка и умчалась вверх по лестнице.

Проводив ее взглядом, я спросил у Брауна:

— А тут монстры, вообще, какого уровня? И много их тут?

— Здесь, на первом этаже, все 350–го. Зомби в основном. Много, сотни три наберется, если все комнаты зачищать. А зачищать надо все, они тут блуждающие, могут по всему этажу шататься. Упустишь одного, а он потом тебе в спину ударит. Еще с десяток вампиров младших в конце каждого коридора есть. Тоже 350–го уровня.

Ясно… Львиная доля опыта идет Альту и Брауну. Жрецу, наверное, даже больше достается, чем оборотню — Альт

обкастован по максимуму, а это сильно опыт режет. А Браун вообще без бафов прохлаждается тут. Как и я.

— Что–то быстро он три сотни завалил.

Я не то, чтобы сомневался, но скорость прохождения данжа впечатляла.

— А ты видел, как он этих порвал? — спрашивает жрец и кивает на трупы зомбаков, мимо которых мы как раз проходили. — С одного удара зомба складывает. У него почти все статы в "Силу" распиханы. Остальные — в "Выносливость". Всего две характеристики!

В тоне жреца слышался искреннее восхищение. Хотя именно жрецам в этом плане было проще других классов — они тоже могли прокачивать всего две основные характеристики, "Интеллект" и "Мудрость". Хотя и "Выносливость" им не помешала бы — целители хоть и стоят в сторонке от места боя, все равно являются одной из приоритетных целей для любого монстра и легко могут переагрить его на себя. В этом случае им необходимо выдержать хотя бы несколько ударов монстра. Да и в "Силу" не помешает бросать периодически по несколько статов, чтоб грузоподъемность не сильно страдала.

— И обе дважды удвоены навыками и божественными репами, — продолжал расхваливать оборотня Браун. — А еще блага! А еще эликсиры! Жаль, что "Силу" удвоить нельзя никак. Мы бы тогда и пятисотые данжи чистили бы. Будь моя воля, я бы вместо удвоения физического или магического урона взял бы удвоение "Силы".

— Зачем тебе, жрецу, "Сила"? — удивился я.

— Тьху! — махнул рукой Браун. — Это я на месте Альтаира взял бы "Силу". А так я, конечно, "Мудрость" или "Интеллект" удвоил бы, а лучше и то, и другое.

Мы поднялись на второй этаж и застали эпическую картину. Я вообще застыл, как вкопанный. Браун тоже, не смотря на то, что, похоже, видел подобное не раз, замер и с интересом уставился на развернувшуюся перед нами битву.

В этом зале было не меньше двух сотен зомбаков и упырей и, как я успел посмотреть инфу некоторых из них, все они были 400–го уровня. Они толпой гонялись за носящимся по дальнему концу зала волком, пытаясь нанести по нему удары. Некоторым это удавалось. Волк же, делая короткие остановки, успевал рвануть клыками или ударить когтями передних лап нескольких противников прежде, чем вокруг него собиралась огромная толпа монстров. Тогда он делал гигантский прыжок поверх их голов, успевал, приземлившись, рвануть клыками еще парочку, и бросался в бег, иногда сбивая с ног оторвавшихся от основной

массы мертвецов.

— Он справится? Что–то уж больно много их здесь.

— Раньше всегда справлялся, — пожал плечами Браун. — Отработанная десятки раз тактика. Сам посмотри — каждые несколько секунд кто–то из зомбаков или упырей валится. Пять минут, и тут будет чисто.

Жрец был прав — на полу валялось уже пара десятков трупов… э… разорванных тел мертвецов.

Зрелище, конечно, было впечатляющее — игрок 318–го уровня в одиночку сражается с огромной толпой опаснейших монстров 400–го уровня.

— А "Ловкость" почему он не прокачивает?

— А зачем она ему? С нею меньше статов в силу и вынос пойдет. Да и, если ловку поднимать, надо тогда и навык "Ловкача" брать. А откуда место для него? Альтаир решил, что лучше защиту поднять. Пусть он и не уворачивается, зато это с лихвой компенсируется меньшим уроном, который он получает. Его фиг пробьешь даже без учета регенерации.

— А яд?

— А здесь пока мобы без яда. Это на третьем этаже уже ядовитые монстры появляются. Но до зала с боссом Альт и с ними сам справляется.

К тому моменту, когда оборотень уложил всех зомби и упырей в зале, у меня был уже шестнадцатый уровень. Хм, будь я обкастован, опыта я бы получал гораздо меньше, а так можно считать, что мне идет прибавка с некоторым коэффициентом.

— А босс на каком этаже? На третьем?

— На четвертом, но туда мы не пойдем. Если к тому времени ты не возьмешь девятнадцатый уровень, мы лучше выйдем из инстанса и по новой войдем. Уровень у нас меньше, чем у инста, задержки на повторный вход не будет.

Девятнадцатый уровень в этом походе я не взял. Когда Альтаир зачистил три этажа, я успел получить только 18–й уровень. Пришлось выходить из инста и заходить в него снова. Всего на зачистку трех этажей у Альтаира ушло около сорока минут. Я не сомневался, что двадцати минут, оставшихся до обещанного оборотнем часа, ему вполне хватит, чтобы добыть мне нужный уровень.

Мы опять сидели с Брауном на полуразвалившейся скамейке, а Альтаир где–то в коридорах гонял зомби. Я размышлял о том, какие навыки и умения взял оборотень, чтобы получить такой потрясающий билд. Регенерация, конечно, это сильный фактор, но даже такой высокой, как у Альта, ее одной недостаточно, чтобы выдерживать удары такого количества противников, да еще

такого высокого уровня. Что–то есть еще у Альта, и это что–то — очень высокая защита. Помимо 50% сопротивления физическому урону и защиты от мифриловой брони, что–то есть еще. И помимо удвоения защиты. Свой секрет Альт, само собой, не раскроет. Я огорченно вздохнул.

У всех есть секреты и все их берегут, как зеницу ока. Игра предоставляет очень много возможных комбинаций для составления собственного уникального билда — совокупности характеристик, навыков, умений, специализаций, особенностей, профессий. Кто–то, как я, нашел вариант, обеспечивающий одновременно и высокий урон и живучесть, пусть и не во всех случаях, но в большинстве. Кто–то, как Альтаир, добивается того же самого — высокого урона и потрясающей живучести — другими путями. Кто–то отказывается от урона, но становится практически неубиваем из–за высокого уровня здоровья и не менее высоких защитных свойств. Кто–то может развивать дикую скорость нанесения ударов в бою за счет доступности уникальных умений и приемов. Кто–то настолько ловок и удачлив, что может уворачиваться практически от всех нанесенных по нему ударов или примененных по нему заклинаний. Кто–то излечивает себя, восстанавливая здоровья больше, чем теряя из–за получаемого урона. Кто–то с такой скоростью обкладывает дебафами соперника, что буквально через несколько секунд тот не представляет из себя никакой опасности, превращаясь в жалкую пародию на бойца.

Через двадцать минут я получил девятнадцатый уровень.

А еще через пару минут мы стояли на площади Вавилона, напротив Гильдии перевозчиков. Именно здесь я установил маячок для телепортации.

— Ну, что? Разбегаемся? — спросил Альтаир и задрав голову посмотрел на часы на башне над зданием Гильдии перевозчиков. — Завтра в половине девятого встречаемся у Арены. Не опаздывай, нам надо успеть на тебя бафы наложить.

— Погоди, — остановил я Альтаира. — Если я стану победителем турнира на своем уровне, то сразу привлеку внимание клановых рекрутеров. И то, что у меня с билдом не все просто, кланы быстро просчитают. Мне будут задавать вопросы.

— Ну и что, — пожал плечами Альтаир. — Пусть задают. Ты не дашь им ответа.

Сказал, и шагнул вместе с Брауном в открывшееся перед ними окно портала. Клановый телепорт, перебрасывает в замок клана, машинально отметил я. Маны не требует.

Глава 5

— Итак, дамы и господа! Мы приветствуем вас на очередном поединке первенства Кенола среди героев девятнадцатого уровня! — гремел над ристалищем голос комментатора.

Я стоял на песке арены и разглядывал своего противника. В сорока метрах от меня стоял и так же рассматривал меня орк. Класс "Воин". Над его правым плечом трепетала фейри. Мой Прив висел у меня за спиной в режиме невидимости.

— Как вы все прекрасно знаете, на поединок отводится всего одна минута. Шестьдесят секунд, дамы и господа, и ни секундой больше! И так будет вплоть до одной шестьдесят четвертой финала, дамы и господа!

"Воин" — это плохо. У этого класса есть умение "Рывок". Мгновенье, и он уже рядом. Наносит удар, и я отправляюсь на перерождение. И все мои бафы не помогут. Все–таки я боец не просто одного удара, а — первого удара. Держать удары противника — не мой профиль.

— Шестьдесят секунд, дамы и господа, всего шестьдесят секунд дается для того, чтобы один из дуэлянтов одержал победу! Иначе, дамы и господа, Турнир покинут оба.

Можно попробовать выдержать удар воина. Теперь у меня не жалкие 405 единиц здоровья — после того, как радушные члены клана "Серебряный риф" опоили меня всякими зельями, "Выносливость" у меня скакнула до 246 единиц, а череда проскочивших передо мною системных уведомлений закончилась радующей мой глаз системкой:

"Ваша основная характеристика "Выносливость" достигла 200 единиц.

Вы получаете награду (бонус):

Здоровье: +20%;

Защита: +20%;

грузоподъемность: +100;

Скорость при перегрузке: +0,5% за каждые 10% перегрузки.

Эффекты бонусных наград суммируются".

С учетом предыдущих бонусов мое здоровье теперь составляет 2280 единиц.

А еще, есть немного защиты.

А еще, на мне висит заклинание "Каменная кожа", тоже дающее защиту, правда, небольшую. Все–таки, защита — это параметр не для магов с их мизерной "Выносливостью" и тряпочным обмундированием. Но, все равно, хоть немного, но

мою живучесть эти бафы и элики повышают. Так что, может и выдержу один удар.

Ха–ха! Да я оптимист!

Если этот воин скороспелка, как и обещал Альтаир, то вряд ли он успел получить Грандмастера меча. И Мастера вряд ли. И Эксперта вряд ли. А значит, урон у него не удваивается, максимум — возрастает на 40%, за Адепта. И сам базовый урон на его мечах не должен быть высоким. Для Эксперта найти меч с уроном выше 300 единиц на таком низком уровне — практически не реально.

Ну, допустим, он кинул 50 единиц в "Силу" и еще, не пожадничал, купил элик на "плюс пятьдесят" к "Силе". Плюс шмот пусть еще единиц двадцать–тридцать прибавляет к этому параметру. Ну, может, пятьдесят. Итого, 150 единиц в "Силе". Ну, прибавим еще 25 единиц за элик, увеличивающий все характеристики, получим 175 единиц. Навык "Силач", сто процентов, что он у орка есть. Воин без этого навыка не воин, а посмешище. Это значит, у него 350 в "Силе". Может и божественная репутация есть, хотя вряд ли — для скороспелки слишком круто будет. Если и есть, то всего на 20% или на 40% увеличивает "Силу". Хотя, это вряд ли — дорогое удовольствие для скороспелки.

В итоге, при базовом уроне в 300 единиц на одном мече, а мечей у него два, получаем всего 5100 единиц реального урона. Для моего здоровья более, чем достаточно. А я ведь еще не учитывал бонусы за каждые 50 единиц "Силы". А про то, что физический урон, как и магический, можно удвоить эликсиром, а потом еще и заклинанием из Магии Порядка, я вообще молчу.

И это — только с удара одним мечом. Столько же он снимет и вторым.

А еще у класса "Воин" есть приемы и серии ударов, которые могут удвоить и даже утроить наносимый урон.

А я тут со своими бафами стою весь такой собой довольный. Радуюсь, что моя защита вместо ноль целых и ноль десятых стала ноль целых и сколько–то там сотых.

— Разумеется, дамы и господа, разумеется, я помню об арбитрах и их праве в случае несомненного преимущества одного из участников поединка предоставить ему выход в следующий тур, дать ему возможность дальнейшего участия в Турнире. Всякое случается на Арене, дамы и господа, иногда для победы не хватает буквально секунды.

Да, даже, если бы я смог выдержать один удар воина, это меня не спасло бы. И выдержи я два удара, или три, или даже десять ударов, меня это, все равно, не спасет. Проблема в том, что

если воин начнет наносить по мне удары, я вряд ли смогу применить заклинания. Девять из десяти его ударов по мне будут прерывать мои касты. Кроме тех, что действуют мгновенно. Кроме "Катюши".

А "Катюша" — это целых пять заклинаний, каждое из которых сейчас, под всеми бафами и всеми эликами, наносит урон от шести до семи тысяч единиц. И это без учета "Изменчивой силы магии"! Заклинания Смерти, Огня и Воды — наносят чуть больше урона, Земля и Воздух, в которых я еще не достиг уровня Грандмастера — немного меньше. Четверть от этого урона можно смело отнимать — сопротивления магическому и физическому уронам все воины прокачивают в обязательном порядке. Получится чуть больше пяти тысяч единиц урона на одно заклинание из залпа. Наверняка, у орка еще есть и умение, на 50% увеличивающее сопротивление Магии Смерти. Обычно именно урон от этой магии все стараются снизить в первую очередь. Значит, одно заклинание из залпа "Катюши" — "Звезда Смерти" — будет наносить всего две с половиной тысячи урона максимум. А скорее, еще меньше — на его одежде тоже могут быть модификаторы на сопротивление магии.

Еще одну из Стихийных Магий можно сразу отбросить — почти полную защиту от урона, от 95% до 99%, дает соответствующее заклинание в каждой из Стихийных Магий. Все их одновременно применять нельзя, только одно. Хоть это радует. На воинов эти заклинания накладывают маги за сущие копейки, вряд ли мой противник пренебрег этим.

Остается три ветки магии. Три заклинания из залпа "Катюши" с более–менее приличным уроном. А у воина есть еще возможность применить по одному бафу из Магии Порядка и по одному эликсиру, повышающими защиту от какой–либо из ветвей магии. Самые сильные бафы и элики уменьшают урон от какой–либо магии на 50%. Можно применить оба на одну магию, а можно снизить урон у двух магий. Тут каждый поступает так, как ему нравится.

В любом случае, полноценный урон, с учетом, конечно, 25% сопротивления, будет минимум у одной ветки магии. Если повезет — у двух. Значит, всего залпом "Катюши" я смогу снести около двенадцати с половиной тысяч единиц здоровья. Может и больше, но на это рассчитывать не будем. С "Изменчивой силой магии" этот урон удвоится. Двадцать пять тысяч. Примерно столько у орка и должно быть здоровья. Скорее, меньше… А может быть, и больше…

Двадцать пять тысяч единиц урона или меньше, если у него шмот с модификаторами на сопротивление магии. Легендарки,

вообще, могут до 75% сопротивления одному из видов магии иметь. А ведь встречаются в игре и вещи с полным игнором одного из видов магии. Но это, обычно, Эпики. Что радует, два или более таких модификаторов против разных ветвей магии одновременно работать не могут. Хоть здесь разработчики не стали притеснять нас, бедных и несчастных магов.

А еще есть питомцы, дающие своему хозяину дополнительные сопротивления магии. До пятидесяти процентов. Та же фейри может наложить на своего владельца бафы и они пойдут сверх уже имеющихся. Может каждую секунду кидать на своего хозяина пятидесяти процентные бафы против каждой ветви магии длительностью до нескольких минут. А может и на меня какую–нибудь гадость кинуть. Тормознуть скорость чтения заклинаний и все, приплыли.

— Прив, становись впереди меня. Примешь на себя первый удар. Он, скорее всего, на меня прыгнет, есть у него такая возможность, а ты его перехватишь. И сразу мочи его, ты теперь у нас монстр. С твоими бафами ты несколько секунд против него продержишься. Все–таки разница в восемьдесят четыре уровня. Будь ты пантера, я бы с тобой вообще не парился за исход поединка. Пришел бы сюда с шезлонгом, развалился бы в нем и наблюдал за боем.

— Понял, босс. А ты?

— А я, наоборот, прыгну куда подальше отсюда.

Я оглянулся. До границы арены — сто с лишним метров. То, что надо.

— Буду потом орка издалека заклами бить. Нынче первая линия — это не мое кредо. Нынче мне больше по душе из–за угла кого–нибудь молнией или файерболлом приголубить. Втихаря.

Итого, может быть всего двенадцать с половиной тысяч урона, это только с учетом его, орка, возможного сопротивления. А там еще и защита есть. Пятьсот единиц минимум с каждого моего закла срезать будет, но я бы, для гарантии, заложился на тысячу.

И в итоге, моя "Катюша" за один залп снимет с него всего семь или восемь тысяч единиц здоровья. Будем исходить из худшего — семь тысяч я сниму с него за один залп. Или, даже, шесть.

— Итак, дамы и господа, остались считанные секунды до начала поединка. Делайте ваши ставки, дамы и господа! Делайте ваши ставки! До начала поединка осталось пять секунд!

Свою ставку я уже сделал. До начала Турнира Гильдия принимала ставки на победителя в пропорции пятьдесят к одному. На один поставленный талер можно было получить

пятьдесят, если тот участник, на которого ты сделал ставку, станет победителем Турнира на своем уровне. Выше ставки Гильдия не поднимала. А вот ниже — еще как принимала! На членов клана "Триада" ставки были просто смешные. Ну что это за ставка — один и одна десятая к одному? Смех, да и только! Нет, если у кого есть лишний миллион, то можно его поставить, а потом получить свои десять тысяч выигрыша. Тоже, неплохо.

А вдруг, триадец проиграет? Сговор там или еще что–нибудь такое?

Но обычно "Триада" так не делала. Не за деньгами она пришла на Арену. Деньги — что? Ветер. Пыль. Денег много и они есть везде и у всех, правда, в разных количествах. А вот Турнирный черный эликсир достать можно только на Арене. Видать, накопилось у "Триады" много лишних эликов "Божественного благословения" и она решила сделать "ченч", поменять одни элики на другие. С одного турнира она может почти триста черных эликов собрать. Если все эти элики отдать одному игроку, то он моментально становится убер–героем. Подозреваю, что верхушка клана, его костяк, именно так и поднялась. Глава "Триады" — Дракон — наверняка так и делал! Как бы иначе он, единственный в игре, смог бы тогда достигнуть 350–го уровня и занять первое место в рейтинге игроков? И опередить ближайших преследователей почти на двадцать уровней? Раз в несколько месяцев "Триада" выставляла своих бойцов на одиночные Турниры, иногда на всех уровнях, иногда только на некоторых, но всегда ее бойцы были обкастованы самыми сильными бафами и упиты самыми сильными эликсирами. Не каждый боец мог позволить себе потратить на свое участие в Турнире тот же эликсир "Божественного благословения", да и кланы на такой шаг могли пойти только будучи уверенным в безусловной победе. А "Триада" могла себе такое позволить легко. Не зря же она держит под своим монопольным контролем производство компонентов для самых крутых эликсиров. Наложила лапы на них и ни с кем не делится. Хорошо, что хоть фарм лавовых кристаллов "Триада" оставила другим кланам. Хоть некое подобие баланса сохранилось в игре.

— Осталось три секунды, дамы и господа!

Сколько же у него здоровья? Я смотрел на воина и пытался угадать количество его жизни. Открывая его инфу, я видел только зеленую полоску над его именем, обозначавшую его здоровье, но, сколько там этого здоровья, я не видел. Это я узнаю только из системок о нанесенном ему уроне.

— Две секунды, дамы и господа!

Тысяч пятнадцать есть наверняка. Не будь он скороспелка, я

бы и все двадцать тысяч ему бы дал. Пустячок! С моими–то бафами, упитый до невозможности эликами, я могу смести его даже обычным заклинанием второго уровня. Ладно, пусть, третьего.

А вот "Катюшей" не могу.

В общем, все понятно. Все как всегда — я как был бойцом первого удара, так и остался им. И никакие бафы и эликсиры этот расклад не изменят. Всегда! Всегда мне нужно наносить удар первым!

А сейчас вся тактика в этом поединке будет сведена к одному — не попасть под удар противника. И, похоже, эта тактика на весь Турнир. Замечательно! Достойно! И гори оно все синим пламенем.

— Одна секунда, дамы и господа!

Я повернулся спиной к сопернику.

Гонг!

"Прыжок"!

Фух! Успел! Орки — очень быстрые бойцы. И сильные. У них расовые особенности увеличивают скорость и силу.

Уже в полете я оглянулся. Там, где я только что находился, стоял орк и ошарашено смотрел мне вслед. До того удивленное лицо у него было, что я рассмеялся.

Вот теперь повоюем! Теперь ты не скоро сможешь воспользоваться "Рывком"! Задержка на применение этого приема — три минуты. И сократить ее не просто. А за три минуты можно целый полк таких воинов накосить.

Я приземлился метрах в сорока от края арены. Развернулся.

Воин уже вовсю рубился с Привом. Быстро глянул его зеленую полоску. Почти целая! Прив под бафами наносит удар раз в половину секунды. Снимает под тысячу единиц здоровья, это без учета защиты противника. За пару ударов снял с воина чуть больше процента. Значит у воина или много жизни, или много защиты…

Ох, йо! Прива надо спасть! У него уже треть здоровья ушло. Слишком сильные удары у воина. С чего бы это? На Приве же мощнейшие бафы на защиту висят!

Начинаю каст "Луча Смерти", времени на него мне надо полсекунды. Надеюсь, за это время орк не убьет моего Прива, иначе я до конца Турнира останусь без питомца.

Каст!

"Вы применили заклинание "Луч Смерти".

Вы нанесли урон: Веселый Роджер II.

Урон: 1608238. Здоровье: 0/40000".

Вот так–то! Нет больше Веселого Роджера Номер Два. А я

ведь еще "Ярость" не использовал! Так бы урон в два раза выше был. А что вы хотели? У меня "Интеллект" сейчас 1668 единиц! Помимо Превосходного эликсира интеллекта эти щедрые ребята из "Серебряного рифа" меня еще и эликсиром "Божественного благословения" опоили. В копеечку им обошлось мое участие в турнире.

А Прив добивает фейри. Одного удара ему хватило — фейри совсем не боец. Бабочка. Дунешь, и ее уже нет. Но сколько пользы от нее может быть! Один из лучших петов в игре на мой просвещенный взгляд!

Торжественные фанфары раздались над Ареной.

"Поздравляем!

Вы победили в поединке на Арене".

А ведь Роджер был максимально накачан для поединка — вон, у Прива меньше четверти жизни осталось. Три четверти снял с него воин меньше, чем за две секунды, невзирая на все бафы Прива. Крут Роджер, без разговоров крут! Откуда только у него взялось сорок тысяч здоровья? Да и урон у него больше, чем можно было ожидать. Непонятно…

Но я его сделал! И на шаг приблизился к своим двум миллионам! Когда я думал, сколько поставить на свою победу в Турнире, я поначалу хотел сохранить сорок тысяч для оплаты телепортации на Сарак и поставить только оставшиеся деньги. А оставшихся денег было всего двадцать три золотых. При ставке в 50 : 1, я мог бы выиграть всего 1150 монет. Несерьезно! Какие–то смешные деньги. Отвык я от такой мелочи в последнее время.

То ли дело, если я поставлю все сорок тысяч! О, вот выигрыш в два миллиона — это уже по–нашему. Такой вариант мне больше нравится.

Минута на отдых после поединка и я снова на Арене. Передо мной — охотник. Что более важно — он идет по Пути Жизни. Еще один скальп в копилку. Если я его, конечно, сделаю, этого охотника.

И я его, конечно, сделал. Я его, а потом и его пета, сокола, элементарно забил залпами "Катюши" — защита у бойцов класса "Охотник" почти такая же плохая, как и у магов. Носить они могут только тканевые и кожаные вещи, а у таких вещей если и есть модификаторы на защиту, то очень невысокие. Выносливость у охотников тоже маленькая. Не все охотники даже навык на выносливость берут, есть и более интересные и полезные для этого класса навыки.

Этот охотник все же успел выпустить по мне стрелу, несмотря на бьющие по нему заклинания. Два раза он сбился с прицела, но на третий раз все–таки сумел выстрелить. Попади эта стрела в

меня, и мне бы ее хватило, чтобы умереть, но она не попала — стрелу перехватил Прив, отважно приняв ее в грудь. Я его для этого перед собой и поставил, а сам выпускал заклинания с руки, чуть отставленной в сторону. Прив, разумеется, был в режиме невидимости. И, будучи под сильнейшими бафами, легко перенес ранение. За минуту отдыха перед следующим поединком успеет полностью восстановить здоровье.

Примерно таким же образом я завалил и третьего своего соперника — вора. Питомцем у него был паук. Эти петы с сорока метров бросают на противника паутину. На меня тоже бросил. Моментально! Все–таки программа, управляющая питомцем, значительно быстрее игрока. Казалось бы, сколько времени надо на применение "Прыжка"? Мгновенье! А я даже мысленную команду на применение "Прыжка" не успел дать, как уже был оплетен паутиной. С места сдвинуться не мог — паутина прилепляет игрока к поверхности. Но вот только кастовать это мне не мешало.

Я и кастовал "Катюшу" на бежавших ко мне воришку и его паучка. Ни тот, ни другой не добежали. Прив где–то рядом прохлаждался все это время. Пускай, пока и без него все идет неплохо.

А четвертого моего противника завалил Прив. Как ни удивительно, это был паладин. Совсем бестолковый, и, как я понял, практически не обкастованный. У него даже пета не было — или потерял в предыдущих боях, или вообще им не обзавелся. Чудо, что он прошел три тура, повезло ему — такие же, как и он, любители халявы ему попадались. На младших уровнях встречаются такие, на авось желающие в Турнире поучаствовать. Опыта набраться. Не в плане поднятия уровней, а в плане умения вести поединки. Или просто любопытные, в первый раз вышедшие на песок Арены, решившие разведать, что это такое — Турниры.

У паладинов тоже есть умение "Рывок". Этот кадр сразу же его и использовал. А я, естественно, тоже сразу использовал "Прыжок". И когда паладин оказался на моем прежнем месте, там меня уже не было. Зато там был Прив, который первым же ударом снес паладину десять процентов здоровья. Ну, а дальше я даже вмешиваться не стал. Дождался, пока Прив забьет наивного паладина, получил системку о победе и пошел отдыхать, готовиться к следующему поединку. Точнее, не пошел, а перенесся во внутренние вспомогательные помещения Арены — сразу после объявления окончания поединка победителей автоматически телепортировали с ристалища.

Переносили победителей поединков в комнаты, напоминающие одновременно и лазарет и раздевалку. Здесь

целители восстанавливали здоровье тем, кто в этом нуждался, а магам бесплатно предоставлялись эликсиры для полного восстановления маны. Все–таки, минута перерыва между поединками — это иногда слишком мало для полного восстановления. Никакая медитация не поможет.

Именно в раздевалке я узнал, что в Турнире для девятнадцатых уровней участвует более шестидесяти тысяч претендентов. И это еще мало — основная масса игроков болталась где–то между 150–м и 250–м уровнями. Вот на этих уровнях в Турнирах, бывало, участвовало до полумиллиона человек на одном уровне.

На пятом противнике я чуть не вылетел из Турнира. Десять раз потом покрылся. Фигурально, разумеется. Сто раз пожалел, что сорок тысяч поставил на свою победу. Выбросил их на ветер. И миллион раз у меня ухнуло сердце, когда я вспоминал, что "Серебряный риф" на меня сделал ставку.

Пятым противником у меня был чернокнижник. Точнее, чернокнижница. С нежным именем Ласточка.

Первое, что сделала эта Ласточка после удара гонга, так это развернулась и отпрыгнула на восемьдесят метров. Я только рот раскрыл, смотря на это коварство. Я-то рассчитывал, что пока она будет призывать своего демона, я спокойно стукну по ней лучиком Смерти и довольные друг другом мы разойдемся по своим делам.

А тут такой удар от Ласточки! Где, спрашивается, справедливость? Где, спрашивается, крики "Ура!", "Банзай!", "Барра!"? Где стремительный и отважный бросок на противника? Грудью на баррикады врага? Я бы даже сказал — бюстом. Где?

Но этим коварство этой женщины не ограничилось. Как оказалось, вместо трех стандартных секунд на призыв демона она тратила всего полсекунды. Не представляю, как она этого добилась — даже с эликом, увеличивающим скорость чтения заклинаний, у нее должно выходить полторы секунды на каст призыва. Даже с бонусами за "Интеллект" не должно быть полсекунды. Не может же у нее быть пятьсот единиц в "Интеллекте"! В этом случае она тоже должна была все статы бросать на увеличение "Интеллекта". Это не справедливо! Плагиат! Нагло стырила мою идею!

Ну а эликсир, сокращающий время призыва, само собой, она приняла. Это — Турнир. Здесь иначе нельзя.

На том месте, где стояла Ласточка, остался только ее пет. Белый медведь, между прочим. И тут тоже она украла мою идею — повысила свою живучесть, вместо того, чтобы увеличить количество своей маны, взяв в питомцы сову, как это делают все

нормальные маги Темной стороны.

Я ее пета снял "Лучом Смерти", даже его свойства не стал просматривать.

Лучше бы я этого не делал.

Пока я соображал, прыгать к ней или атаковать ее пета, пока кастовал заклинание и убивал ее питомца, Ласточка успела метрах в сорока от себя дважды открыть "Ворота в ад". Это так место называется, где появляется призванный демон. Такая огненная пентаграмма на поверхности земли возникает, из которой сразу же вылезает демон.

Призванными демонами оказались прыгуны. Я, как только увидел их, резко передумал перемещаться поближе к Ласточке. У прыгунов способность есть, очень похожая на умение "Рывок" у воинов, только использовать это умение прыгуны могут без всякой задержки. Хорошо, хоть максимальное расстояние, на которое они прыгают, составляет всего тридцать метров.

Пришлось вместо Ласточки начать бить прыгунов. Я только один залп из пяти заклинаний успел выпустить по одному из демонов, даже трети здоровья у него не снял, как в сорока метрах от меня открылось новое окно в преисподнюю. Точнее — из преисподней.

Тут уж мне не до атаки демонов было. Вылезший из окна демон сразу меня заметил. Видят они, как и большинство мобов, на сорок метров. Десять метров он проковыляет ко мне, а потом прыгнет. Удар с прыжка у него просто дикий, урон возрастает многократно, нет никаких сомнений, что он меня завалит сразу же, с одного удара.

Пришлось уже мне разворачиваться и прыгать на восемьдесят метров. Не стал я дожидаться, пока прыгун ко мне на расстояние прыжка приблизится.

Я стоял на одном конце ристалища, а Ласточка на другом. Между нами было метров двести. Я размышлял, какую тактику выбрать, а она спокойно открывала одни врата за другими. Через пару секунд вокруг нее торчало уже пять прыгунов, перекрывших все пути доступа к чернокнижнице. Куда бы я ни прыгнул, везде попаду под атаку демона.

Сколько же у нее маны? Он ведь ману тратит не только на призыв демона, но и на поддержание их существования здесь, в нормальном мире. Как только у нее закончится мана, демоны исчезнут. Растворятся. Вернутся в свой ад — в Нижние Круги. В Пекло.

Рассчитывать на то, что у нее скоро закончится мана, глупо. Там еще пояс с двадцатью пузырями, пока все истратит, от меня ничего не останется. Просто потому, что эта девица

ограничиваться пятью демонами не стала — метрах в ста двадцати от меня открылось новое окно и оттуда вылез очередной прыгун. В отличие от остальных, этот на месте оставаться не стал, а двинулся в мою сторону, подчиняюсь негласной воле призвавшей его чернокнижницы.

Ладно, будем встречать их поодиночке. "Катюшу" пока оставлю в сторону — три залпа и еще пару отдельных заклинаний надо, чтоб свалить демона, а это больше полутора секунд. А "Луч Смерти" я за полсекунды кастую.

Пока прыгун дошел до того места, где он определялся у меня как цель, на белый свет появилось еще два демона.

Каст!

И одним прыгуном стало меньше.

Трое, да–да, уже трое двигавшихся ко мне демонов остановились. Призадумались. А то, ишь ты, выстроились в цепочку, как на скотобойне. Я вам что, мясник?

Время?

Восемь секунд. Восемь секунд длится поединок.

Ждать здесь, пока у нее мана кончится? За минуту не кончится, а вот поединок закончится. И вылетим мы с ласточкой из Турнира, как… как фанера из Парижа. Хм.

Надо что–то делать. Вряд ли арбитры решат, что у меня подавляющее преимущество в поединке. Я хоть и убил уже и пета, и одного демона, но ситуация скорее складывается в пользу Ласточки.

Почему? Да потому, что на арене уже десять демонов и каждые полсекунды появляется еще один. А Ласточка не останавливается, продолжает открывать новые ворота одно за другим. И я не видел, чтобы она выпила хотя бы один эликсир. Сколько же у нее там маны?

Так она скоро полсотни прыгунов призовет, ей на это меньше половины минуты понадобится. А демоны — не бестолковые твари. И даже не полуразумные. Все демоны из Нижних Кругов, даже самые младшие — разумные. Они сворой на меня кидаться не будут. С разных сторон атаковать будут. Начнут один за другим прыгать на меня, тут мне и придет конец.

Надо тоже обороной озаботится. Что там у нас есть? "Болото"? Обязательно!

Каст!

И вокруг меня образовалось болото. Только небольшой островок диаметром два метра подо мной остался твердым.

Что еще? Ядовитое облако? Чтоб не дошли? Передохли в нем? Пока отложим.

Огненная стена? Мало толку — у демонов если и не

иммунитет к огню, то сопротивление в семьдесят пять процентов или выше.

Да и смысла у всего этого нет. Это если и позволит мне выжить, то приведет только к ничьей. Рассчитывать, что арбитры решат, что у меня было подавляющее преимущество в поединке, я бы не стал. Сам без всяких арбитров вижу, что ситуация патовая. Чистая ничья.

"Прив! На помощь!"

"Я тут, босс! Что надо сделать? Кого убить?"

"Издеваешься? Я тут на волоске вишу, а ты издеваешься! Ты где был все это время?"

"Я тут, рядышком, в шезлонге сижу. Попкорном балуюсь, пино коладой. Да ты и сам все знаешь! Сам рассказывал!"

"Прив, я тебя убью! Жестоко! Дважды!"

"Спокойствие, босс! Только спокойствие! Сейчас мы объясним этой демонологине всю пропасть ее заблуждения".

"Она не демонолог, Прив! Она — чернокнижница!"

"Какая разница?"

"Огромная, Прив, огромная! Ты, вообще где? Я не чувствую тебя из–за ауры преисподней от этих демонов".

"Я? Как это — где? Вишу вот в воздухе за спиной у этой чернокнижницы. Давно уже вишу. Все жду, когда ты очухаешься и про меня вспомнишь!"

"Мочи ее, Прив! Срочно! Быстрее!"

"О, неужели очухался?"

"Убью!"

"Поздравляем!

Вы победили в поединке на Арене".

Демоны, которых набралось уже полтора десятка, еще не успели раствориться в воздухе, как прозвучали победные фанфары и передо мной засемафорило системное сообщение с поздравлением.

Я устало закрыл системку и перевел дух. Вот это адреналин, твою дивизию! Вот это нервы!

— Босс, так чем чернокнижница отличается от демонолога?

— Прив, я тебя убью! А потом закопаю! Глубоко–глубоко! А потом выкопаю, поглумлюсь над трупом и опять закопаю!

— Босс, да ты эстет!

Вокруг нас заржали. Мы находились в раздевалке и вокруг нас было полно народу, дожидавшегося своей очереди на поединок. Много народу, но не так много, как перед моим последним боем.

— Прикольный у тебя пет, лич!

— Где взял такого, Эвери?

— Эй, читер! Откуда пет сто третьего уровня? Да еще и говорящий?

— Нам кранты! Его хрен завалишь.

— Разбойник из "Триады" завалит.

Ну и молодежь пошла, уже разбойника с охотником путают. Охотник, а не разбойник, на нашем уровне от "Триады" участвует. Нубы, а туда же — на Арену в турнире участвовать.

Я огляделся. До моего боя в этой комнате было около двух сотен игроков. Сейчас — менее пятидесяти. Редеют наши ряды, редеют. Сколько же таких комнат на Арене?

— Эстет, не эстет, — ответил я Приву, — но я, по крайней мере, пино колладу с попкорном не употребляю. В отличие от некоторых иждивенцев, желающих на чужом горбу выехать в победители Турнира.

— Босс, это кто иждивенец? Это я иждивенец? Да я же из последних сил зубами, можно сказать, вырвал тебе победу! С одного удара завалил чернокнижницу!

Я отправил Прива в невидимость. Надо было сразу это сделать, но с такими напрягами позабыл. Никаких нервов не хватит. Если и дальше будут такие же тяжелые поединки, а по идее, чем ближе к финалу, тем бои ожесточеннее, то я совсем седым стану. Зато, не лысым.

Через три–четыре поединка ограничение в минуту на бой снимут. И отдых между боями будет уже десять минут. А перед финалом вообще полчаса отдыха будет. Интересно, как там мой охотник из "Триады" идет? Вдруг его кто–нибудь завалил? А что? Обкастованный и упитый разбойник вполне может завалить обкастованного и упитого охотника. Слишком велика разница в классах. Охотник вообще считается небоевым классом. Его выбирают те, кто с мобами сражаться любит больше, чем биться с живыми игроками. Есть и такие, и даже очень много таких. У каждого свой фан в игре.

— Эвери! На выход! Твой поединок!

Я шагнул в окно портала и вышел на арену. Напротив меня из портала вышел друид. Эльф. Путь Жизни.

Очень хорошо! Мне как раз надо сотню скальпов последователей этого Пути. За сотню скальпов мне Эксперта Смерти дадут и по десять единиц к каждой характеристике прибавят.

— Мы приветствуем вас, дамы и господа, на очередном поединке…

Питомцем у друида был солнечный зайчик. Этакий сияющий шарик, постоянно мечущийся в разные стороны или вращающийся над головой хозяина. Этот пет в полтора раза

увеличивает силу заклинаний.

Понятна тактика друида — будет призывать какого–нибудь мощного зверя в дополнение к своему питомцу. Призываемый пет будет в полтора раза сильнее — при призыве сила магии тоже учитывается. Довольно известная тактика, одна из самых распространенных для друидов — ее используют те, кто не выбрал специализацию "Повелителя зверей", кто не хочет отдавать свой опыт петам. На мелких уровнях очень муторная и проблемная, а вот после сотого появляются крайне заманчивые перспективы. До сотого уровня друиды только Магию Природы могут использовать, а после сотого им и остальные магии Светлой стороны становятся доступны, а еще и одна из Стихийных Магий на выбор в случае приобретения соответствующей специализации. Например, специализации "Повелитель Земли" или "Повелитель Огня".

А до сотого уровня у таких бойцов вся надежда на питомцев. Ставлю десять против одного, что эльф призовет пантеру. В этом друиды крайне единодушны. Я бы и сам пантеру на их месте вызывал бы — наилучшее соотношение скорости и силы. Оптимальный вариант. Есть звери посильнее, есть звери побыстрее, но, ни те, ни другие не сравнятся в эффективности с пантерой.

Вот только не дам я друиду возможности вызвать своего питомца.

— Прив, на тебе светляк. Сразу после гонга лети под невидимостью к нему и вали его. После того, как я убью друида, светляк на месте должен застыть. Если, конечно, друид ему до этого другой команды не даст. Не должен, по идее — ему призвать помощника надо как можно быстрее, не будет отвлекаться, тут каждая доля секунды на вес золота.

— Понял, босс.

— Постарайся сразу же попасть по светляку. Тогда с одного удара его завалишь, иначе замучаемся потом по всей арене за ним гоняться. Можем не достать его за минуту, а он по нам светом бить будет. Несильно, но за минуту меня может и сложить. Да и тебя тоже. А если и не убьет, то арбитры нас все равно с Турнира выгонят за ничью в поединке.

У солнечных зайчиков была дикая ловкость и огромная удача, попасть по ним было тяжело даже широкими заклинаниями, к примеру, "Дыханием дракона" из Магии Смерти, которое вроде и считалось одиночным и требовало цель для применения, но задевало всех, кто оказывался на его пути. А от массовых заклинаний светляк просто улетал вверх, где они его не доставали. Вот где–нибудь в пещере светляка можно было

достать. Кастанул "Инферно" из Магии Огня — это заклинание только в закрытом помещении применяется и действует на весь его объем — и нет светляка.

— Сделаю, босс!

Надеюсь на это. Эти светляки помимо того, что увеличивают силу магии своего хозяина, еще и сами могут атаковать. Бьют заклинанием второго уровня "Блеск" из Магии Света. Слабо, урон у светляков мизерный, но часто — один раз в секунду. И во все стороны бьют. Такой себе стробоскоп.

Обидно будет вылететь на не самом сильном противнике из Турнира. Вот, не мог этот эльф взять себе другого питомца? Кобру там, или питона. Медленные петы, у них только финальный рывок стремительный, метров с десяти. Сто раз можно убить, прежде чем доползут.

— Осталось три секунды, дамы и господа! Три секунды!

— Две секунды!

— Одна…

Гонг!

— Прив, вперед! — кричу я, а сам начинаю каст "Луча Смерти".

Эльф тоже принял стойку чтения заклинаний. Интересно, кого он там призывает? Вот бы посмотреть, любопытно же! Вдруг, не пантеру? Пантера — это слишком стандартно для друидов, а этот эльф не пошел по стандартному пути развития, иначе он не взял бы себе петом солнечного зайчика. Что–то интересное он придумал. Любопытно–то как!

Может, позволить ему призвать пета? Посмотреть, а потом уже всех троих замочить? Прервать свой каст, подождать три секунды, а, скорее всего, только полторы — элик на скорость каста наверняка друид выпил — узнать, что там за пет у него, а потом уже валить их всех.

Только бы светляк не улетел после смерти эльфа и не начал выписывать виражи над ареной.

Каст!

"Вы убили приверженца Пути Жизни.

Вы уверенно следуете по избранному Пути.

Ваша репутация среди представителей фракции Смерти улучшилась".

Гоняйся за ним потом, за светляком.

Друид валится на песок арены. Вот и второй скальп из сотни у меня в кармане. Не успел эльф никого призвать. Минимум ему полторы секунды на призыв надо, потому я спокойно "Луч Смерти" использовал, а не "Катюшу".

"Вам нанесен урон. Ваше здоровье уменьшилось.

Здоровье: — 54. Всего: 2226/2280".

О! Стробоскоп заработал! Теперь будет каждую секунду по пятьдесят четыре единицы здоровья забирать. И ничего с ним не сделаешь — этот пет и на лету может кастовать заклинания, имеется у солнечных зайчиков такое умение. И в невидимость не спрячешься — "Блеск" и там достанет, это массовое заклинание, цели не требует.

Эх, ударить бы по светляку "Катюшей", да нельзя — увернется, начнет над ареной летать. А сейчас пока на месте замер. Меня не видит, Прива не видит, что делать — не знает, а команды ему никто не дает. В таком состоянии самая высокая вероятность попасть по нему, даже Прив сможет это сделать. Ну, а если не повезет Приву, то тогда придется мне уже что–то придумывать…

Накрыть сверху арену "Гнилью", например… Чтоб светляк не улетел вверх. А снизу "Ядовитое облако". Будет такой слоеный пирог из двух заклинаний…

Хм, а вполне может получиться! Растянуть оба заклинания до периметра арены я смогу. Легко! Поднаторел уже в применении таких заклинаний. Концентрация яда, конечно, упадет, и сильно, но для светляка много и не надо. Здоровья у него — кот наплакал.

Скоро там уже Прив долетит до него? Уже почти четыре секунды прошло…

"Поздравляем!

Вы победили в поединке на Арене".

Ну, и слава богам!

С каждым туром поединки становятся все сложней и сложней. Что там дальше будет?

А дальше был лич. Он убил меня.

Нет, не сразу после друида. Позже. С личем я встретился в одной восьмой финала, а до этого успел провести еще четыре поединка. Три поединка из них, два с воинами и третий с рыцарем смерти, были похожи друг на друга, как близнецы. Питомцев ни у кого из этих бойцов не было, наверное, уже успели потерять их в предыдущих боях. А призывать петов заново до окончания Турнира они не могли — это было запрещено правилами Турнира.

Все три поединка оказались на редкость похожими друг на друга — бойцы прыгали ко мне, а я от них. Вроде мы все делали одно и то же, а трибуны реагировали по разному — если рывки бойцов ко мне публика встречала восторженными воплями, то мои прыжки вызывали только свист и гневный крики. Это я со слов комментатора понял, иногда удавалось услышать обрывки

его речи — в запарке боя было не до него.

Десятым моим противником был шаман. Гоблин. Здесь я уже никуда не прыгал. Пока шаман камлал со своим бубном, я сначала снес с одного заклинания Магии Смерти его пета — здоровенного ящера, неторопливо вперевалку направившегося ко мне, а потом и самого шамана первым же выстрелом "Катюши" отправил на перерожлдение. Он только и успел, что поставить один тотем возле себя, а я не успел даже посмотреть, что за благо этот тотем накладывал, так быстро поединок закончился. Как он, такой слабый, столько туров прошел? Наверное, рассчитывал на своего толстого ящера — здоровья у него много, кожа дубовая, защита высокая, урон сильный. Пока такого убьешь, шаман кучу тотемов понаставит, и налагающих блага на самого шамана или его пета, и налагающих дебафы на его противника. Тут уже понятно, кто победит при таком раскладе — это будет явно не противник шамана. А этот шаман тотемы ставил быстро — за те же полсекунды, что мне на каст потребовалось, он успел поставить один тотем. Похоже, это Грандмастер был, никакой не скороспелка. А я ему всю малину испортил — вместо того, чтобы потратить кучу времени на убийство ящера, я его завалил с одного заклинания.

А вот потом был лич. С совой. Классика жанра — сова в полтора раза увеличивает "Мудрость", а потом еще эту характеристику в шесть раз увеличивает навык "Океан маны".

Значит, и все остальное у него тоже должно соответствовать классическому билду личей. Стандарт.

И бой должен идти по стандартным канонам. И поэтому мне было не понятно, почему первое, что сделал лич, это развернулся и отпрыгнул метров на сорок пять? То же самое собирался сделать и я, но лич повернулся ко мне спиной раньше, я успел заметить это и притормозить.

Лучше бы не успел.

Почему лич отпрыгнул всего на сорок с небольшим метров, мне как раз было вполне понятно — у него "Орлиный глаз" не прокачан. Не мог он на большее расстояние прыгнуть. Скороспелка.

Я так думал.

Как оказалось, все у него было прокачено как надо.

Я ведь решил, что у меня преимущество — могу кастовать с более дальнего расстояния и убить его до того, как он меня вообще, как цель увидит. Ну и стал потихоньку, небольшими шажками продвигаться к нему, ловя момент, когда увижу его как цель, чтобы начать кастовать заклинание.

И не уловил момент, когда этот негодяй сделал быстрый шаг

вперед и начал свой каст, приняв характерную стойку. И сразу же отобразился у меня, как цель.

Я начал читать заклинание на пару мгновений позже него. Критически важное обстоятельство!

Понятно, почему лич так поступил. Поединок личей — это тупой обмен заклинаниями до тех пор, пока у кого–то из дуэлянтов не закончится мана. Читал я на форуме про тактику личей в таких поединках. Не очень внимательно — дуэлиться я ни с кем не собирался. Не планировал никаких дуэлей, а вот, пришлось.

И этот прием, что использовал мой противник, был одной из многих уловок, используемых толковыми личами. При примерно одинаковой раскачанности противников, тот, кто нанесет первый удар, получит серьезное преимущество, почти гарантию победы в дуэли. А если у него еще и времени на каст уходит меньше, чем у соперника, то это уже стопроцентное преимущество — с каждым обменом заклинаниями он будет наращивать преимущество и, в конце концов, опередит по количеству сделанных кастов своего соперника. А значит и нанесет больший урон.

У стоявшего напротив меня лича не было преимущества по времени, затрачиваемого на каст. Наоборот, у него было отставание от меня. Как раз на те два мгновения, на которые я начал позже читать заклинание.

Мы ударили одновременно.

Мне его удара хватило. Ему моего — нет.

Надо было, наверное, отойти на шаг назад, заставить его потерять цель.

Или ударить по нему "Катюшей", попробовать сбить с чтения заклинания. Такое редко бывает, если лич под "Щитом Смерти", но иногда случается.

Или можно было сделать… да много чего можно было сделать, что теперь об этом говорить?

Зря я, наверное, решил ударить его заклинанием из Магии Смерти. Наверное, у него была максимальная защита от этой магии. Пробить ее полностью не помогла даже "Ярость", на активацию которой я и потратил второе мгновенье. Что самое смешное, так это то, что после моего каста лич остался совсем без маны. Да у него и здоровья оставалось всего смех один, да и только:

"Вы применили заклинание "Луч Смерти".

Вы нанесли урон: Десептикон.

Урон: 1998443. Здоровье: 7/3000".

Я сидел в раздевалке–лазарете Арены, смотрел на эту системку и хохотал, как безумный. Несколько присутствовавших в

раздевалке игроков, оставшихся участников Турнира, с подозрением смотрели на меня, от чего я еще больше начинал хохотать.

Истерика.

Бывает. Со всеми может случиться. Иногда, это даже полезно. Например, можно сбросить стресс.

Надо, надо было покупать заклинания пятого уровня! У заклинаний уровня Грандмастера урон от 3000 единиц и выше. Этого с избытком хватило бы, чтобы сваншотить этого Десептикона.

И не пришлось бы содрогаться в истерике.

"Прив, что делаешь?"

"Сову добиваю. Эта тварь не хочет биться по–честному. Я ее с одного удара не смог убить, так она улетела от меня. Но ничего, я опять невидимость накинул и сейчас к ней подкрадываюсь. У нее жизни осталось меньше десяти процентов".

"Понятно. Спасибо, Прив, что не стал в шезлонге прохлаждаться".

"Да не за что, босс. Я сразу после гонга к нему полетел. Я и прошлые разы не прохлаждался. Про шезлонг это я так, для красного словца упоминал".

"Я знаю, Прив. Но все равно спасибо! Ты даже не представляешь, от чего спас меня".

"Поздравляем!

Вы победили в поединке на Арене".

А в следующем туре Прива убили. В одной четвертой финала.

Двенадцатый поединок у меня был с орком–монахом. Этот боец "Рывка" не имел. Ему он был и не нужен — он передвигался настолько стремительными и длинными прыжками, что выпущенные мною два заклинания из залпа "Катюши" просто прошли мимо — я не успевал среагировать на движения монаха и выпускал заклинания уже после того, как монах покидал то место, куда били мои заклинания. Использовать "Прыжок" не имело смысла — пока я долечу до места приземления, этот монах уже допрыгает и до туда, а если и не допрыгает, то все равно я по нему не попаду одиночным заклинанием, а там и он уже рядом будет. Так и будем прыгать с ним все время. И массовое заклинание не поможет — от него монах сразу не помрет, успеет меня ударить. И не один раз, а двадцать один, есть у них соответствующие умения и приемы, позволяющие с дикой скоростью наносить удары. По десятку за долю секунды. А мне и одного удара хватит.

Поэтому я, выпустив два заклинания из "Катюши" и увидев всю бесполезность этого, просто накинул на себя невидимость и

сделал пару шагов в сторону. Наличия у монаха умения "Видеть невидимое" я не опасался. И не потому, что бойцам немагических классов это умение было недоступно. Совсем не поэтому — воины тоже могли его освоить, но для этого им требовалось прежде полностью прокачать такое количество других умений, что раньше, чем на сотом уровне, они об этом умении не могли и мечтать.

Вовремя успел отойти — практически сразу же на том месте, где я стоял мгновение назад, приземлился монах. Приземлился и замер.

Я тоже замер.

Твою дивизию!

У него "Внимательность" прокачена по–максимуму! Сто процентов! Я даже дышать боялся — благо для лича дыхание не критично — монах малейший шорох мог услышить и определить, где я нахожусь. Он вообще глаза может закрыть и спокойно драться вслепую. Он шелест меча о воздух слышит, он стрелу в полете слышит. И уклоняется от них. Стрелу вообще рукой ловит. Хуже того — монахи и арбалетный болт, выпущенный с десяти метров, руками ловят.

Вот не имей я опыта Вальда, я бы слился в этом бою. Наверняка, стал бы аккуратно отодвигаться от монаха. Или пошевелил бы рукой, чтобы ударить заклинанием. Тут бы мне и пришел конец. В обоих случаях.

Использую "Прыжок" — монах меня достанет сразу же, как только шелест услышит. Сразу же среагирует, и на метр от земли не успею оторваться — достанет.

А, может, и не успеет. Не будь у меня опыта Вальда, я бы так и подумал.

Я стоял в двух шагах от монаха, могущего убить меня одним движением руки, и медленно покрывался потом. Именно такое ощущение я испытывал.

"Прив?"

"Я здесь, босс. Рядом с монахом. Бить его? Сейчас я его…"

"Нет! Стой! Не делай этого! Ты не завалишь его, только сам зря погибнешь".

"Как нет?" — я услышал удивление в голосе Прива. — "Вы что, так и будете стоять, как статуи, в метре друг от друга?"

"Ты меня видишь" — теперь удивился я.

"Я тебя чувствую, босс. Ты, как истукан, замер".

"Прив, сейчас все очень серьезно! Это полный попадос! Отвлеки его от меня!"

Через секунду монах не разворачиваясь, спиной вперед, прыгнул. С места и метров на десять, не меньше, прыгнул. И

сразу же разразился серией ударов.

Я тоже прыгнул. Через долю мгновенья после скачка монаха "Прыжок" унес меня на восемьдесят метров.

"Ваш питомец убит".

Прости, Прив…

Я знаю, как это больно. Довелось и мне умирать в этом мире. И я испытал всю боль полностью. Все 100% боли.

Каст!

"Луч Смерти" ударяет в монаха.

Как хорошо, Прив, что ты не стал его бить в ответ и так и умер под невидимостью. Как хорошо, что монах после твоей смерти стоял на одном месте, удивленно озираясь. Наверное, думал, что убил меня — тебя–то он и не видел во время поединка. Ждал системки о победе.

А дождался ее я:

"Поздравляем!

Вы победили в поединке на Арене".

Теперь я остался без питомца. Следующие бои я проведу в одиночку. Таковы правила турнира.

Тринадцатый поединок. Полуфинал.

Когда я вышел из окна портала на арену и увидел противника, я сразу же развернулся и хотел было войти обратно в портал, но окно уже закрылось.

Схлопнулся портал у меня перед самым носом.

Пришлось повернуться и обреченно посмотреть на своего противника. Он тоже был без питомца, но это слабо утешало.

Точно такого же волка, с точно такой же отливающей металлическим блеском шкурой, я видел буквально вчера. У меня до сих пор стоит перед глазами картина, на которой такой волк рвал клыками зомбаков 350–го уровня, ваншотил их одного за другим.

Ну, пусть не такой же волк, пусть на триста уровней выше, почти на триста, но впечатлений он на меня произвел столько, что я теперь всю оставшуюся жизнь буду вздрагивать при виде оборотня.

Если, конечно, я сейчас не убью вот этого красавца, что стоит напротив меня и скалится.

Может и убью. В этой ипостаси оборотни уязвимы магии. Смени он облик на человеческий, и мне пришлось бы тяжело — в человеческой ипостаси оборотни обладают пятидесятипроцентным сопротивлением магическому урону. И это без учета всех остальных сопротивлений, которые могут дать умения, заклинания, эликсиры и бафы.

Почему он не меняет ипостась? Так легко прошел все

предыдущие туры, что решил и с магом справится в этой форме?

Или, что скорее всего, он просто надеется, что удвоенные в образе зверя "Сила", "Ловкость" и "Выносливость" дадут больший эффект при меньшем сопротивлении магии, чем повышенное сопротивлении магии в человеческом образе при уменьшенных в два раза значениях этих параметров.

А может, у тебя, оборотень, сильные сопротивления магии? Ну, это тебе вряд ли поможет, оборотень. Только не в поединке со мной. С другим магом — да, возможно, это тебя и спасло бы. Но у меня слишком много "Интеллекта", слишком много удвоений силы заклинаний. Каким бы не было высоким у тебя сопротивление магии, я его все равно перекрою.

А главное, ни "Рывка", ни "Блинка" у тебя нет. Тебе придется бежать ко мне все эти сорок метров. Даже с увеличенной скоростью тебе понадобится более, чем половина секунды. А мне для применения заклинания — нет.

Гонг!

Время пошло!

Начинаю каст "Луча Смерти"…

0,1 секунды… 0,2… 0,3…

За полсекунды волк преодолел половину расстояния между нами. Это быстро, но монах был быстрее. Интересно было бы посмотреть на поединок монаха и оборотня. У первого дикая скорость нанесения ударов, у второго не менее дикая защита от физического урона и еще более дикая регенерация. У монаха много здоровья, у оборотня высокий урон. Любопытный поединок получился бы.

Каст!

"Поздравляем!

Вы победили в поединке на Арене".

Все! Я в финале!

Как легко прошел бой. Полуфинальный поединок оказался легче, чем все предыдущие!

А в финале еще легче будет. С охотником мне вообще будет просто. Пусть хоть в сто легендарок оденется, охотник — это не тот тихий ужас, через который мне пришлось пройти в последних поединках.

Спасибо, тебе Прив! Твоя заслуга в моей победе на Турнире — несомненна! Потерпи чуть–чуть! Полчаса перерыва, еще минуту финального поединка, и я тебя призову. Знаю, как ты не любишь это состояние небытия, но потерпи чуть, уже скоро.

Прив, ты бесценен. Чтобы я без тебя делал? Ты один заменяешь целый… целый… Целый комплект из Легендарных вещей!

Кстати! Альтаир обещал мне Легендарный комплект на финальный поединок! И где он? Уже больше половина перерыва прошла… Какая половина? Осталось пять минут до поединка, а комплекта все еще нет!!! Вот негодяй! Ну, Альтаир…

— Что?

— Ась? — я резко поворачиваюсь.

— Чего звал? — Альтаир заходит в раздевалку и кидает к моим ногам мешок. — Легендарный шмот. Одевай скорее, скоро бой объявят. Так чего звал–то?

— Дык, того и звал, — я начинаю быстро скидывать в рюкзак свои шмотки и надевать Легендарные вещи, — что уже на поединок пора, а тебя все нет и нет. Я даже разволновался весь…

— А, понятно. Пришлось задержаться. Поединки на хайлевелах долго длятся. А ты хорошо идешь, я тут ролики твоих боев успел глянуть. Впечатляет. Пару раз думал, что сольешь.

— Я сам так думал и не пару раз, — отвечаю я, а сам тихо офигеваю от надеваемых вещей. Свойства смотрю бегло, цифры не считаю, оцениваю все приблизительно, но и этого достаточно, чтобы впасть в нирвану.

"Интеллект" задран ого–го как! "Мудрости" и маны столько, что можно "Щит Смерти" кастовать, как настоящий классический лич! Здоровье, как у паладина! Ну, почти. Ну, раз в сто меньше. Но не в десятки же тысяч раз! Сила магии — раза в три увеличена точно, если все модификаторы со всех шмоток суммировать. Защита — опупеть, как говорит Валерка. Почти танк! Защита от ножей, от мечей, от топоров, от дробящего оружия, от копий! Защита от стрелковых атак — для мага ох, как востребована! А, тем более, для меня сейчас — против охотника крайне необходимая вещь! Защита от Магии Огня и Смерти! Да меня, вообще, убить чем–нибудь можно?

— Я готов! — говорю полный энтузиазма.

— Угу, — как–то рассеяно говорит Альтаир. Смотрит на часы. — Вовремя, сейчас уже на арену позовут. После Турнира приходи на то же место, где мы вчера пиво пили. Я тебя там буду ждать. Или ты меня, если я вдруг тут задержусь. Недолго.

Прив, осталось совсем немного! Сейчас по–быстрому выбью из турнира этого охотника и призову тебя.

— Тут такое дело, — начинает Альтаир и опять смотрит на часы.

— Эвери! На выход! Твой поединок! Финал! — раздается крик распорядителя Турнира и передо мной раскрывается окно портала.

Делаю шаг. Интересно, что там мне Альтаир хотел сказать? Не успел подумать, как услышал его голос сквозь закрывающееся

окно портала:

— У "Триады" небольшой сбой произошел. Вместо охотника на твоем уровне от них в Турнире разбойник участвует.

Приплыли…

Ну, Альтаир! Крутой клан! У нас то, у нас се! У нас разведка! Мы всех купили!

И почему раньше не сказал? Я бы хоть тактику продумал. Хотя, что тут думать — прыгать, прыгать и еще раз прыгать. А там может повезет не напороться на него с его "Стелсом". Если прыгну, и после приземления он где–то рядом окажется, то за полсекунды до следующего "Прыжка" он меня в бифштекс своими кинжалами нарежет. Но и на одном месте оставаться тоже нельзя.

Стою на арене, смотрю на разбойника. Комментатор что–то там бубнит, трибуны неистовствуют. А у меня коленки трясутся. У противника пет — паук!

Что же так не везет? Ренд, твои проделки? Где моя законная белая полоса? И что мне теперь делать?

Теперь вся надежда на то, что я в прыжок уйду раньше, чем паук на меня паутину накинет.

Гонг!

"Прыжок"!

Как же… Ушел в прыжок, называется…

Стою весь опутанный в паутине на том же месте, где и до гонга стоял. А эти двое, паук и его хозяин, бегут ко мне. Хорошо, что у разбойников "Рывка" нет. С их "Стелсом" еще и "Рывок" им дать — это уже будет перебор. Полторы секунды минимум будут бежать ко мне. По крайней мере, триадец. Паук чуть отстает, хотя тоже, наверняка, обкастован по–максимуму.

Но лучше бы у них "Рывок" был, чем "Стелс" — только начинаю кастовать "Луч Смерти", как разбойник уходит в невидимость. Грамотный, сэкономил несколько мгновений "Стелса", не стал его сразу активировать. Ушел в "Стелс" только когда увидел, что я читать заклинание начал.

Прерываю каст заклинания и сразу начинаю читать новое — "Болото". Они к тому моменту, как я его кастану, меньше половины пути пробегут. А "Болото" их еще секунд на пять задержит. Нет, секунды на две — триадец тоже в Легендарке, а там наверняка, есть защита от магии, в том числе и от Магии Воды. Не задержит его "Болото" надолго. Ну, хоть паука его задержит.

Только мне это не поможет. Сдвинуться никуда я не могу и минуту еще точно не смогу.

Каст!

И песок вокруг меня превращается в топь. Не очень большой

диаметр у болота, метров шестьдесят. Специально сократил его площадь, чтобы усилить его вязкость и глубину. Качество в ущерб количеству.

Теперь пара дополнительных секунд у меня есть, я надеюсь, что есть. Надо попробовать избавится от паутины и прыгать отсюда куда подальше.

0,1 секунды. Начинаю отсчет.

Нож, мой медный нож, полученный еще от наставника в нубятнике под Некровиллем, не подведи меня! Я тебя все время носил с собой, за поясом. Холил, можно сказать, и лелеял. Мы с тобой столько всего прошли, ты всегда был рядом. Не подведи меня!

Пытаюсь разрезать паутину и через пару мгновений бросаю. Бесполезно! Нож даже не режет паутину! Еле–еле царапает.

0,3 секунды.

Начинаю каст. Надо выиграть еще хотя бы несколько секунд, может, за это время придумаю что–нибудь.

Каст!

0,8 секунды.

И передо мной, метрах в трех впереди, вырастает "Стена огня". Высокая! Длинная! Очень длинная, метров сто! Это хорошо, но куда лучше, а, главное, куда важнее — ее высота! По высоте огненной стены можно определить ее опасность — чем она выше, тем больше она нанесет урона. Моя стена очень высока.

Я — Грандмастер Магии Огня! На мне — Легендарные вещи! У меня "Интеллекта" — больше двух тысяч! Пройти через мою огненную стену — нереально!

Начинаю кастовать "Гниль".

Триадцу придется обойти огненную стену, а это — десятки секунд. Абсолютный "Стелс" у него спадет наверняка, пока обходить стену будет. А в обычном "Стелсе" я могу его заметить в двадцати метрах и ближе. А могу и не заметить.

1,3 секунды

Аккуратно, стараясь не задеть себя, начинаю "Гнилью" уничтожать паутину. Когда–то довелось уже делать что–то подобное. Но там был тролль! Очень толстый тролль с очень толстой, дубовой шкурой!

Вот и другая сторона медали, вот и отрицательные свойства моей силы магии — задену себя "Гнилью", убью себя. Мгновенно! И не только "Гнилью". С этими огромными модификаторами от Легендарного костюма у меня любое заклинание наносит бешеное количество урона.

1,4 секунды.

Прекращаю кастовать "Гниль". Опасно! Паутина настолько

плотно прилипла к телу, что рискую убить себя при использовании этого заклинания.

Что еще можно придумать? Что еще есть под рукой? Заклинания первого уровня не убьют меня — с моей–то защитой! Не должны!

Пробую кастануть их и разочарованно опускаю руки. Не могу кастовать их. Не вижу цели. Паутина — не цель.

1,5 секунды.

В огненной стене вижу какое–то движение. Так и знал!

Боялся этого! И надеялся, что у него нет сопротивления Магии Огня.

Идиот! Эти две магии — Смерти и Огня — самые первые, от которых поднимают сопротивление! А у этого триадца защита от Магии Огня вообще на заоблачной высоте должна быть, раз он не побоялся через мою огненную стену пройти.

1,6 секунды.

Движение в огненной стене все ближе, уже видны очертания человека. Нет, не человека — темного эльфа. Триада — клан Светлой стороны. Считается кланом Порядка. Но вступать в него могут и идущие по Пути Света или Жизни. А темные эльфы — дети Тьмы. Как он оказался в Светлом клане? Он мог вступить в "Триаду", только выбрав один из Путей Светлой стороны, а темные эльфы никак не могли этого сделать! Также, как светлые эльфы не могли выбрать какой–либо Путь Темной стороны.

Любопытный вариант.

1,7 секунды

О чем я думаю? Какой еще "любопытный вариант"? Что у меня еще есть в запасе??

Это! Должно помочь!

Миг, даже меньше, и вокруг меня вспыхивает Огненная аура. Осматриваю себя. Нет, не похож я на огненного элементаля. Так, почти незаметные язычки пламени бегают по моему телу, вот и весь зримый эффект от ауры. Но паутину эти огненный язычки жгут. Везде, где она прикасается к моему телу, жжет ее Огненная аура.

1,8 секунды.

В стене огня уже отчетливо просматривается силуэт темного эльфа. Ему до меня осталось пройти не больше четырех метров. Сколько, интересно, он здоровья потерял, пока через стену огня шел? Надо бы системки глянуть, но не до них сейчас.

"Прыжок"!

Нет, не пускает паутина. Пока. Аура огня хорошо ее жжет.

"Прыжок"!

Нет, не пускает…

1,9 секунды.

Прошел! Прошел стену огня триадец! Три метра ему до меня. Два из них по болоту… Нет цели… Пока был в огненной стене, я его видел. Силуэт его видел, жаль, что силуэты не считается целью.

Подыграли разработчики воинам. Третируют нас, магов, как хотят! По черному! Говорят — у вас есть массовые заклинания, их по силуэтам и используйте. Дискриминация какая–то просто…

"Ваше умение "Огненная аура" улучшилось.

"Огненная аура" +1. Всего: 2/10".

"Прыжок"!

По–прежнему стою на месте. Где, интересно, его пет? Наверное, триадец его в обход огненной стены послал…

2,0 секунды…

Триадец выбирается на клочок суши и сбрасывает "Стелс". Улыбается, гад, отряхивает руки. Достает кинжал. Вертит его в пальцах. Угу, киваю ему. Дескать, красиво, умеешь играть холодным оружием.

Стою и думаю, пульнуть в него "Катюшей" или не надо? Сколько там у него защиты от магии?

"Прыжок"! Стою на месте…

Улыбка у триадца еще шире.

— Я спецом против магов паука взял, — радостно сообщает мне триадец.

Достает второй кинжал и играет уже обеими. Мастер. Нет, Грандмастер кинжалов. Это не скороспелка, этот боец прокачивался вдумчиво, не спеша. Месяца два в игре, не меньше. Хотя, триадцы, как и донаторы, могут и за месяц до Гранда прокачаться. И за меньшее время могут. Наверное, все–таки, это скороспелка, только мне сейчас от этого не легче.

— Для разбойника это самый лучший вариант, — говорит темный эльф.

Не знаю, не знаю… есть немало петов, куда более интересных, на мой взгляд. Белки например, "Ловкость" в два раза улучшают. Другого толка от них нет, но разбойникам другого и не надо — от "Ловкости" у них и урон увеличивается, и уклонение возрастает.

Если пульну "Катюшей" — не пробью его защиту. Нет толку. А он сразу в меня кинжалы свои воткнет. А начну кастовать заклинание помощнее, он сразу определит это по моей стойке и опять убьет меня. Вся надежда, что "Прыжок" раньше заработает.

"Прыжок"!… Нет.

— А то задолбали вы, маги, своими прыжками.

Кранты мне, короче. Сколько же на меня "Серебряный риф"

долга повесит? Сколько интересно они на меня поставили? Надеюсь, не восемьдесят миллионов, как прошлый раз. При ставке в 50 : 1 можно и десятью миллионами обойтись. Только для меня и эти деньги не подъемные, да и не буду я их отдавать. Сбегу на Сарак и там буду жить…

"Прыжок"!

Все по–прежнему…

— Если задолбали, поиграй в тетрис, — так любил говорить Валерка.

Нет, на Сараке гадалки найдут. На Брею надо будет убегать. Там никто не живет из игроков, материк вообще почти не изучен, зато гадалок там нет, а с других материков они точное местоположение не покажут. Далеко слишком до Бреи. Большой разброс получится.

Ржет триадец, большой палец показывает. Оценил мою шутку. И что в ней смешного?

— Как темный эльф в Светлом клане оказался? — спрашиваю. Надо занять его разговором, раз он так это любит.

"Ваше умение "Огненная аура" улучшилось.

"Огненная аура" +1. Всего: 3/10".

Интересно, этот триадец видит на мне огненную ауру? Что он так лыбится? Челюсть выставил, скотина…

— Секрет клана! — отвечает разбойник. — У "Триады" много разных секретов!

Вот и расскажи мне их, говорливый. Ты же любишь поговорить?

"Прыжок"!

Оууу-е! Йо–хооооо! Полетелиииииииииииии!!!!

Ха–ха–ха! Как там Лагутенко поет? И ПО! ЛЕ! ТЕ! ЛИИИИИ!

Лечу и ржу, как конь. Приземляюсь! Разворот! И начинаю каст.

Там, где–то там островок твердой земли среди болота. И возле самого островка копошится в вязкой грязи разбойник из клана "Триада". Я, когда прыгнул, ему ногой по голове задел. По самой челюсти дал ему коленкой. А не надо было ее выставлять!

Каст!

И там, где расположен островок, зазеленело "Ядовитое облако".

От Магии Огня у тебя сильная защита, триадец. И от Смерти, наверняка, тоже. А вот через болото ты пробирался долго, слабовата у тебя защита от Магии Воды, слабовата.

А теперь польем это все дождичком…

Каст! И начинаю сразу читать новое заклинание. Знаю, что триадец не успеет выбраться из болота, но лучше

перестраховаться.

А на островок, да и не только на островок, на всю округу закапал обыкновенный дождь. Обычное погодное заклинание из Магии Воды. Бытовуха. Земледелы его используют вовсю. Не часто, обычно бафы из Магии Природы предпочитают. Не только, кстати, земледелы, животноводы тоже. Есть там, в Магии Жизни, такие заклинания, что скорость роста растений и животных увеличивают. И вообще всего, что может расти. А вот те земледелы, которые Магией Природы не владеет, вынуждены или за помощью к магам обращаться, или свитки покупать на аукционе, или вот так, дождичком из Магии Воды свои посевы окроплять. Тоже ускоряет рост растений.

Каст!

И болото покрывается льдом.

Бррр! Даже здесь мне стало холодно. Как хорошо, что я прикупил буквально вчера эти заклинания. Как чувствовал, что пригодятся.

А триадец будет знать, что не только от Огня надо бафиться. А то стоял передо мной такой довольный — как же, через мощнейшую огненную стену прошел и почти никакого урона не получил. Я полоску его здоровья успел посмотреть. Меньше двадцати процентов он потерял. И мое умение "Подавление защиты от Огня" не сильно помогло. Чтобы с таким результатом пройти через мою мощнейшую "Стену огня", надо сопротивление Магии Огня иметь на уровне минимум девяноста пяти процентов. А я так думаю, там все 98–99 % сопротивления было. Наверняка, на него заклинание "Огненный щит" наложено. И защита тоже часть урона срезала, это само собой.

О! А это кто у нас тут такой весь из себя заиндевелый? Паучок!

Бью его ногой и ледяной паук разлетается вдребезги.

О как! Сваншотил!

А что вы хотели? У меня теперь сила — ого–го–генная! Больше сотни единиц!

Подхожу, даже подбегаю по скользкому льду к ледяной статуе триадца и бью ее ногой. С разбегу!

Уууу–ееее!!!!!

Статуе хоть бы хны, а у меня, наверняка, системки где–то там, в недрах настроек, замелькали о полученном уроне. Спасибо Легендарному комплекту, эликам и бафам, что себя не убил. А для триадца маловато силенок у меня, тут не то, что сваншотить его не могу, тут даже мало–мальски приличный урон не нанесу.

Я отошел подальше и стал разглядывать статую. Чем же ее развалить?

— Да, дамы и господа! Я думаю, тут уже все ясно… — голос комментатора звучит очень задумчиво. — Не часто нам удается увидеть проигрыш героев из клана "Триада". А ведь как хорошо все начиналось! Победа была уже в кармане у "Триады"!

Хорошо начиналось? В кармане у "Триады"? Победа?

А говорят еще, что члены Гильдии букмекеров абсолютно независимы и объективны! С равной степенью нейтральности относятся к любому участнику боев на Арене!

Я отошел на несколько шагов от ледяной статуи. Подумал, и отпрыгнул метров на сорок. Попробую я его "Булыжником" ударить, заклинанием уровня Мастера из Магии Земли, купленным мною тоже только вчера. От этой магии меньше всего прокачивают сопротивление. С учетом этого факта и с моей силой магии "Булыжник" должен триадца с одного каста завалить.

— Тем более удивительно, дамы и господа, что в нынешнем Турнире это уже второй проигрыш "Триады". Да–да, дамы и господа, на одном из закончивших соревнования уровней боец из "Триады" также потерпел поражение в финале! Невероятное событие в истории Арены! Я могу припомнить всего три подобных случая!

Каст!

Каменная глыба ударяется в ледяную статую и разносит ее на мириады маленьких кусочков.

И тут же зазвенели фанфары.

— Итак, дамы и господа!!! У нас есть победитель! Поприветствуем его, дамы и господа! Победителем одиночного Турнира среди девятнадцатых уровней становится Темный Эвери, лич, Путь Смерти! Фракция Смерти в очередной раз показала всем, что является одной из самых сильных и опасных в нашем жестоком и суровом, но не становящимся от этого менее прекрасном, мире! Поприветствуем победителя, дамы и господа!

"Поздравляем!

Вы становитесь Победителем одиночного турнира на Арене Кенола!

Вы получаете достижение "Победитель одиночного Турнира"!

Вы получаете награду: Турнирный черный эликсир ловкости".

Буйство трибун оглушало.

А я, и без этого оглушенный содержанием висевшей передо мной системки, стоял и молча пялился на нее.

Ловкость? Почему ловкость? Альтаир же говорил, что будет эликсир на увеличение интеллекта! Что же это… Зачем я тут парился… Ну, Альтаир…

— Вот зараза! Обманул! — пробормотал я.

Кучка голубей, курлыкая, накинулась на очередную порцию хлебных крошек, брошенных мною на землю. Я привстал с кресла и осмотрелся по сторонам.

Альтаира нигде не было видно.

Долго мне его еще ждать? Скучно так сидеть без дела, голубей подкармливать. Я постучал пальцами по столику. Пиво заказать себе что ли? Вон официантка неподалеку крутится как раз. Хотел было уже подозвать ее, но передумал и сам создал бокал с ячменным напитком.

Попробовал свое творение…

Фу! Ну и кислятина! А по виду и не отличишь от того, что мы в прошлый раз с Альтаиром пили. И пахнет вроде вкусно.

Я отодвинул бокал от себя. Теперь только через час этот бокал исчезнет вместе со всем его содержимым. А если выпить содержимое, то минут через десять и бокал растворится.

Посмотрел на бокал с… не знаю, как назвать то, что в нем сейчас налито… и создал еще один. Подвинул второй бокал поближе к креслу напротив меня. Пусть никто не думает, что я не знаю законов гостеприимства.

Неподалеку от меня стоял художник — игрок, человек, 127–й уровень, рейнджер — и набрасывал на натянутом на рамку холсте, стоявшем перед ним на треножнике, городской пейзаж. Мне с моего места хорошо был виден его рисунок — фонтан в центре площади, прохаживающиеся по ней разумные, дома на заднем фоне, облака над ними. Хорошо рисует. Мастер.

Я открыл его инфу и утвердительно кивнул. Все как я и предполагал — у этого игрока три профессии. Травник, Алхимик и Художник.

Я вздохнул. Везет же некоторым. Получить третью профессию было не просто. Для этого надо было создать шедевр. Те, кто в реале умел хорошо рисовать или ваять скульптуры или еще что–то делать, мог получить профессию в игре, нарисовав красивую картину или создав красивую скульптуру. Или связав оригинальный узор. Или сшив изящный наряд. Или смастерив уникальный прибор. Многие игроки, узнав об этом, удаляли своего старого персонажа и создавали нового. Брали какие–нибудь две обычные профессии, например, шахтера и кузнеца. А потом создавали шедевр и получали третью профессию. Портного, к примеру. Или повара. Вышивальщика.

С получением третьей профессии этим игрокам становились доступны и ее бонусы. Это несколько нарушало баланс, но на все возмущения остальных игроков администрация заявляла, что нет никакого перекоса в балансе, каждый может создать шедевр и

приобрести третью профессию.

Ха–ха! Что–то таких "каждых" в игре были единицы.

Я опять осмотрелся. А вот и он!

— Альтаир! — возопил я. — Ты облажался с Турниром! Дважды! Твоя разведка ничего не стоит! Как вы могли проморгать разбойника? Или ты спецом обманул меня?

— Спокойно, Эвери! Разведка клана тут не причем. "Триада" в самый последний момент добавила участника в соревнования среди девятнадцатых уровней. Их охотник сдуру апнулся и ушел на двадцатый уровень ночью перед турниром. Дракон рвал и метал. Выгнал его из основного состава в кланы поддержки. А разбойника выставили на Турнир уже после его открытия, первые поединки уже начались. Договорились с Гильдией букмекеров в нарушении всех правил. Гильдия их ценит и на конфликт с ними не пойдет — на их участии букмекеры кучу бабок зарабатывают. Ну и мы, "Серебряный риф", тоже не отстаем от Гильдии в этом благородном деле.

Альтаир уселся в кресло и подвинул к себе поближе бокал с пивом. Вопросительно посмотрел на меня.

— Пей, я угощаю, — сделал я широкий жест.

Альтаир приложился к бокалу и выдул сразу половину. Одним глотком. Я с интересом наблюдал за ним.

Он поперхнулся… Выругался. Уставился на бокал и огорошено спросил:

— Что это за гадость?

Перевел сердитый взгляд на меня.

— А почему ты мне этого раньше не сказал? — вернул я разговор к более насущной теме. — Про разбойника? Сразу после первого поединка почему не сказал?

— А зачем? — удивился Альтаир. — Что это изменило бы?

Я открыл рот, чтобы дать ему гневную отповедь, и секунд через пять закрыл его. Возразить против слов оборотня мне было нечем. Это действительно ничего не меняло.

— К тому же, ты ведь победил его. Так чего тогда так возмущаешься?

— А если бы я проиграл!!! — сердито сказал я. — Сколько бы вы тогда долга на меня повесили? Кстати, сколько на финал поставили?

— Нисколько не повесили бы. И мы на финал не ставили, — ответил Альтаир и подозвал официантку. — Слишком велик был риск.

Та словно только этого и ждала, мгновенно выросла возле нашего столика, не дожидаясь заказа, выставила на него две здоровые кружки с пивом. Мои бокалы она унесла с собой.

— Ты же говорил, что на финалах самые большие куши можно снять! — удивленно сказал я.

— Можно, — согласился Альтаир. — А можно и пролететь по–крупному.

— Риск — дело благородное.

Альтаир укоризненно посмотрел на меня и снисходительно начал объяснять:

— Мы не рискуем. Это для тебя Турнир — игра, эмоции, адреналин. А для нас каждый Турнир — работа. Рутина. Мы не играем на ставках, мы зарабатываем на ставках. Мы делаем ставки только тогда, когда прогноз на победу одного из участников поединка выше девяноста пяти процентов. А в твоем поединке с триадцем результат вообще не прогнозировался.

— Так это что же получается, вы не отбили те свои восемьдесят миллионов золотых? — расстроено спросил я.

— Почему не отбили? С лихвой отбили. Мы на каждый твой бой ставили, кроме первого поединка.

— А на первый почему не поставили?

— Потому, что проверяли тебя. Это наш боец был. Также упитый, как и ты. Если бы ты ему слил, то… — Альтаир пожал плечами, показывая, что и без слов все понятно.

То–то мне показался этот орк слишком крутым для своего уровня. Прива чуть не убил. Еще бы доли секунды и конец Приву пришел бы. Я потом, конечно, орка убил бы, но в дальнейших поединках без Прива слился бы. Он мне там здорово помог.

— Вы этим своим воином поставили на волосок мое дальнейшее участие в Турнире! Он мог убить моего пета!

Альтаир невозмутимо пожимает плечами.

— Должны же мы были посмотреть, что ты собой представляешь в реальном бою? Если бы ты потерял пета на первом же поединке, то дальше не было бы никакого смысла ставить на тебя. Мы сначала только из–за твоего пета и решили сделать ставку на твою победу в этом Турнире. И, в принципе, не прогадали — он тебя пару раз из самой задницы вытащил, — пояснил мне Альтаир. — А второй прокол какой? Ты сказал — я лажанулся дважды.

— Эликсир! — возмущенно сказал я. — Ты говорил, что награда на девятнадцатом уровне — эликсир интеллекта! А оказалось — эликсир ловкости! Ты обманул меня! Развел, как последнего лоха.

— Почему же обманул? — опять с абсолютно невозмутимым лицом спросил Альтаир.

Я аж поперхнулся от такой наглости. Уставился на оборотня и не знал даже, что сказать на такое откровенное вранье.

— Про награды на предыдущих уровнях я тебе правду сказал. А про награду на девятнадцатом уровне я не говорил, — продолжил Альтаир. — Не говорил, что наградой за победу в Турнире будет эликсир интеллекта. Я сказал, что ты получишь за победу эликсир интеллекта. Вот, держи.

В его руках появился черный граненый пузырек из горного хрусталя, который Альтаир поставил на стол и подтолкнул ко мне. Точно такой же с виду флакончик сейчас лежал у меня в рюкзаке. Моя награда за победу в Турнире — Турнирный черный эликсир ловкости.

Я схватил пузырек и посмотрел его свойства:

"Турнирный черный эликсир интеллекта.

Эффект: +10 к основной характеристике "Интеллект". Срок действия: постоянно".

— Откуда он у тебя? — удивленно спросил я. Эти элики нельзя было сделать, будь ты хоть трижды Грандмастер Алхимии. Турнирные черные эликсиры можно было только выиграть на Турнире.

— Понятно откуда — на Турнире взял. Сегодня.

Смутная догадка посетила меня.

— Ты участвовал в сегодняшнем турнире? Комментатор говорил, что кто–то еще сегодня выиграл бой у "Триады".

— Участвовал. Люблю, понимаешь, я это дело. Арену люблю, поединки. Не могу отказать себе в удовольствии.

— Ты же говорил, что члены твоего клана не участвуют в Турнире?

— Говорил. Не участвуем. Как правило, — Альтаир как–то смущенно посмотрел на меня. — Я почти год в турнирах не участвовал, а сегодня впервые за все время набралось больше тысячи участников на моем уровне. Первый Турнир среди 318–х уровней за все время существования игры. Не смог удержаться.

— Так зачем вам я тогда был нужен? Сделали бы на тебя ставку и никаких проблем. На твою победу прогноз наверняка где–то под сто процентов должен быть.

Альтаир отрицательно покачал головой:

— Гильдия не принимает ставки на мою победу. Уже давно, еще с тех пор, как я двухсотым уровнем был.

Я с недоверием посмотрел на него. Это что же нужно сделать, чтобы Гильдия букмекеров перестала принимать на тебя ставки?

— Альтаир, у тебя сколько побед в Турнирах? — спросил я.

— Хочешь посмотреть мою инфу? — усмехнулся Альтаир.

Я кивнул.

— Смотри.

Практически вся инфа у него по–прежнему была закрыта, но

часть достижений он открыл. Раз. Два. Три… Я начал считать золотые кубки, красующиеся в инфе Альтаира. Точно такой же кубок теперь красовался и у меня в инфе. Я его выставил напоказ, специально полез в настройки и сделал так, чтобы этот кубок, свидетельство моей победы в Турнире, был виден всем желающим.

Теперь я спрячу эту инфу и не буду позориться! По сравнению с победами Альтаира мой единственный золотой кубок выглядел очень и очень скромно.

— Тридцать семь побед! — пораженно пробормотал я. Подумал и добавил, — Опупеть!

Закрыл его инфу и спросил:

— Альтаир, как давно ты играешь в "Битву богов"?

— Шесть лет. Так получилось, что я сразу попал на Арену и заболел ею. Практически из–за нее только и играл поначалу. Ради поединков. Это потом уже начал на ставках зарабатывать, создал клан для этого.

— Представляю, сколько ты статов поднял на черных эликах.

— Не так уж и много. Это я только поначалу пил все, что выигрывал. Потом даже на силу и вынос перестал пить. У меня этих эликов штук по пять накопилось. И на интеллект, кстати, несколько штук есть.

— Куплю! Продай!

Альтаир рассмеялся.

— Эвери, — отсмеявшись, сказал он. — Я сегодня только на одних твоих поединках снял триста миллионов золотых талеров. И это сверх понесенных расходов. Чистыми! И это мне обошлось всего лишь вот в эту банку с эликом. Ты готов заплатить за нее триста миллионов? Я ведь продам, уговаривать меня долго не придется.

Я понурился. Понятно все. У него совсем другие интересы в игре. Он решил для себя эту двуединую задачу — получать фан от игры и одновременно превратить ее в источник своих доходов. Да еще каких доходов!

— Ладно, давай прощаться, Эвери. Здесь легендарка? — спросил Альтаир, показывая на лежавший возле столика мешок.

Я кивнул.

Альтаир подхватил мешок и закинул его в свой рюкзак, протянул мне руку:

— Надумаешь присоединиться к нашим бойцам, маякни мне. Есть ряд ограничений, ряд условий, не очень обременительных, но обязательных к исполнению. Сильно жизнь они тебе не осложнят, зато всегда будешь при деньгах.

Я пожал протянутую руку:

— Нет, Альтаир, я по жизни одиночка. Не люблю, когда свободу маневра ограничивают. Но за предложение спасибо.

— Ну, тогда, бывай!

Альтаир развернулся и легкой быстрой походкой направился в сторону Гильдии перевозчиков.

"Внимание! Клан "Серебряный риф" исключил Вас из своего Черного списка".

Неплохо устроились ребята. Я смотрел вслед Альтаиру. Вот так, запросто взяли и срубили триста миллионов золотых монет. Меньше, чем за день. Мои два миллиона, которым я так радовался, смотрятся жалко на фоне выигранной "Серебряным рифом" суммы.

Хочу больше!

Пусть если и не триста миллионов, то миллионов пять сверху уже полученных хотя бы. Хочу! Хочу! Хочу!

Ладно, зависть — плохое чувство. И толку от него никакого. Завистью миллионы не заработаешь. Надо дело делать.

Я мысленной командой вызвал информационное окно своего персонажа и полез в настройки. Сделал открытыми для просмотра всех желающих сведения о своих профессиях, а заодно и о репутациях. Потом, подумал–подумал, и сделал доступной информацию и о своих характеристиках. Пусть видят, если кому это интересно. Никакого особого секрета здесь нет. А вот свои навыки и умения я открывать не буду. Именно там мой секрет. Моя святая тайна, мой, как говорил Роберт Бернс, вересковый мед.

Что там сказал Альтаир? Сохранить секрет об эликах? А я Альтаиру ничего не обещал. Не успел. А не надо было так шустро в портал прыгать!

К тому же, все равно эта информация рано или поздно станет доступной кому–то еще и разойдется по игрокам. Произойдет это днем раньше или днем позже — какая разница? Ну, или месяцем раньше или позже. Или годом.

Я допил свое пиво, встал и тоже направился в ту же сторону, что и Альтаир. Впереди еще куча дел. Надо забрать свой выигрыш в Гильдии букмекеров. Надо зайти в Гильдию магов и купить заклинания уровня Грандмастера в Магии Огня, Воды и Смерти. И заклинания других уровней, которые мною еще не изучены, тоже надо купить. Денег у меня теперь полно, на все хватит и еще и останется. Надо купить свитки с бафами Магии Порядка и наложить их на свои комнаты, недавно снятые в Верхнем Вавилоне. Да и оплатить их аренду на несколько месяцев вперед тоже не помешает. Место хорошее, красивое, уютное, спокойное. Не хотелось бы его потерять.

А еще надо, наконец, заняться прокачкой второй профессии. Накупить рецептов и ингредиентов для создания свитков с заклинаниями. Полмиллиона уйдет на все это прежде, чем профессию Заклинателя до уровня Грандмастера подниму. А созданные свитки надо будет отнести на алтарь Анабет. Полмиллиона как раз должно хватить, чтобы моя репутация у богини достигла уровня "Восхищения".

Ну и, в конце концов, надо завершить свои дела на Сараке. Добить выполнение квеста Верховного жреца Храма Воды. И посетить потом Храмы Воздуха и Земли и выполнить квесты их первосвященников.

— Ну, здравствуйте, здравствуйте, Темный Эвери, — Эндрю Гувер даже вышел из–за стола, чтобы меня поприветствовать. — Здесь ваш выигрыш.

Он протянул мне пергаментный свиток, перевитый золотистой бечевкой. Вексель Гильдии букмекеров. Ценится ничуть не меньше золотых талеров, принимается по номиналу любым банком. И весит гораздо меньше, чем два миллиона золотых талеров. Удобная вещь.

— А вы знаете, что вошли в десятку тысяч героев, одержавших на Арене более десяти побед подряд? — задал вопрос Гувер.

— За это достижение дают какой–нибудь бонус? — оставив его вопрос без ответа, спросил я о том, что для меня представляло реальный интерес.

— Пока нет. Но если вам удастся одержать сто побед подряд, то тогда появится и бонус.

— Что за бонус? — спросил я.

— Вот одержите сто побед, тогда и узнаете, — осклабился Эндрю. — Что–то мне подсказывает, что в Вашем случае, это не так уж и невероятно.

Ладно, на форуме узнаю. Хотя, если игроков, одержавших сто побед подряд, окажется не так уж и много, эта инфа может и не появиться на общедоступных форумах. Эту инфу надо искать в закрытых разделах клановых форумов. Если было бы просто сто побед, то найти информацию об этом было бы проще. А сто побед подряд — это практически нереально. Интересно, у Альтаира есть сто побед подряд? Вообще, в игре есть кто–нибудь с таким достижением?

Дальнейший мой путь лежал в Гильдию магов. Там я потратил кучу денег, но зато выучил все заклинания из Магии Воды, Огня и Смерти, включая и заклинания уровня Грандмастера, а также все заклинания, до уровня Мастера включительно, из Магии Земли и Воздуха.

— О, давненько, давненько! — обрадовался моему появлению Нар Дорин Орли. — А я уж подумал, ты стал забывать старых друзей! Сколько мы не виделись? Два дня? Или три?

Я удивился. Три дня? Неужели с нашей последней встречи прошло всего три дня? Мне казалось, прошла целая вечность, столько всего успело произойти за эти несколько дней.

— Принес мой один золотой талер? Решил не нарушать традицию и досрочно погасить кредит?

— Нет, Дорин. На этот раз, нет.

К тому моменту, как я добрался до банка, денег у меня оставалось немногим более девятисот тысяч золотых талеров.

После посещения Гильдии магов я зашел в Гильдию заклинателей и приобрел там несколько свитков с бафами из Магии Порядка, а также все рецепты для Заклинателей, какие у них были в наличии. Затем направился на аукцион, купил там остальные рецепты, необходимые для поднятия профессии вплоть до уровня Грандмастера, и полностью забил рюкзак ингредиентами для создания свитков с заклинаниями.

— Хочу положить в банк восемьсот тысяч золотых, Дорин.

Сорок тысяч мне необходимо на телепортацию на Сарак. Еще сорок — на прыжок оттуда к Храму Воды. Обратно на Кенол я вернусь собственным телепортом. Удастся мне заработать на дропе с поклонником Воды — неизвестно. Скорее всего, да. Но, кто знает?

— А с погашением кредита решил повременить, — продолжил я. — А то, как только погашу кредит, так сразу мне опять деньги нужны становятся. И еще в большем размере, чем раньше.

— Думаешь, дело в кредитах, — усмехнулся гном.

— Не знаю, Дорин, не знаю. Может, дело и во мне. Только, так дальше продолжаться не может. Надо подвязывать с этой традицией, а то так и до рудников докредитуюсь.

— Что же, — почесал бороду Дорин. — Разумный подход. Деньги как хочешь положить — в ячейку или счет тебе открыть? За ячейку ты платишь, за деньги на счету мы тебе платим. Немного. Из ячейки в любой момент можешь забрать все, что там есть. А со счета снять талеры — только через день после предварительного заказа и только заказанную сумму.

— Давай, в ячейку.

Оформив на себя владение ячейкой и положив в нее мешочек с золотыми талерами, я покинул банк, услышав напоследок от гнома:

— Что–то мне подсказывает, что очень скоро ты прибежишь за этими деньгами. А может, и за большими.

На улице было уже совсем темно, когда я, наконец–то, добрался до своего жилища. Плотно закрыв тяжелые шторы на окнах, я уселся за стол и начал выкладывать на него свои богатства.

Турнирный черный эликсир ловкости. Его я поставлю в шкаф, пусть стоит до лучших времен. Продавать его я не буду. Никто не продает такие вещи. При удобном случае в обмен на эти эликсиры можно получить куда больше, чем просто деньги. Альтаир мне сегодня это наглядно доказал.

Турнирный черный эликсир интеллекта. А вот его я хранить не буду, выпью прямо сейчас. Я опрокинул содержимое эликсира в рот.

"Вы использовали Турнирный черный эликсир интеллекта.

Ваша основная характеристика "Интеллект" увеличилась. "Интеллект": +10".

Здесь, в этом мире, чтобы выпить эликсир не нужно его откупоривать. А если ты используешь эликсир в бою, то тебе даже не надо опрокидывать его в рот, достаточно просто прикоснуться к нему. Или дать мысленную команду на использование эликсира из пояса.

И после принятия эликсира не остается никакой стеклотары. Посуда, все эти банки. флакончики, пузырьки, исчезают после применения эликсира. Будь иначе, весь мир бы был завален пустой посудой из под эликсиров.

Дальше я вывалил кучей на стол, а затем аккуратно разложил в шкафу свитки с рецептами и ингредиенты для создания заклинаний. Места в шкафу не хватило и я часть ингредиентов положил в стоявший в углу комнату большой кованный сундук.

Займусь прокачкой профессии Заклинателя потом, когда появится время и желание. Времени на это уйдет много — чтобы поднять профессию до уровня Грандмастера потребуется целый день, а то и больше. Сейчас мне некогда тратить на это свое время, да и не горит это особо. Главное, все необходимые для этого рецепты и ингредиенты я приобрел.

И, наконец, я выставил на стол еще два пузырька с эликсирами.

— Босс! Откуда они у тебя? — удивленно спросил Прив.

— Альтаир дал перед Турниром, — ответил я.

— Босс, но ты же их выпил тогда!

— Нет, Прив, не выпил. Ловкость рук и никакого мошенничества.

Тогда, перед турниром, Альтаир выставил на стол передо мной пять банок с эликами. Пять Превосходных эликсиров,

увеличивающих ту или иную основную характеристику на сто пятьдесят единиц.

Я отодвинул два из пяти баночек обратно к Альтаиру. Сказал:

— Ловкость и сила мне не нужны в предстоящих боях. Это лишнее. Забери их обратно, и так кучу денег на меня потратил.

На что Альтаир мне ответил:

— Пей! На Турнире никогда ничего лишнего не бывает! Никогда не знаешь, что может пригодиться. Каждое, даже самое малейшее преимущество, может спасти от поражения. Увернешься в нужный момент или ударишь чуть сильнее, чем обычно. Любая мелочь может привести к победе.

Он был прав, это я и без него прекрасно знал. Но пить элики не стал. Только сделал вид, что выпил. Отправить незаметно элики в рюкзак никакого труда не составило. А проверять мои статы Альтаир не стал. Не я один допускаю ошибки.

Я открыл свойства стоявших на столе эликсиров.

"Превосходный эликсир силы.

Свойства: сила +150. Срок действия: 6 часов".

"Превосходный эликсир ловкости.

Свойства: ловкость +150. Срок действия: 6 часов".

Как же "Серебряному рифу" удалось добыть эти эликсиры?

Поначалу я думал, что в игре появились новые рецепты, и Альтаиру удалось выбить один из них с какого–то монстра. С Древнего лича, например. Но все подобные изменения в игре анонсировались администрацией и информация об этом размещалась в соответствующем разделе официального сайта игры.

На сайте игры, в разделе алхимических рецептов никаких изменений не было. Это я проверил в первую очередь. Там так и значились самыми крутыми рецептами рецепты Превосходных эликсиров, увеличивающих характеристики всего на сто единиц.

Потом я думал, что Альтаир выбивал просто готовые эликсиры из Древнего лича. Это было не так выгодно, как иметь свой рецепт, и количество выбитых эликсиров было сильно ограничено, но ради победы в Турнире и трехсот миллионов выигрыша можно было рискнуть несколькими из них.

Только и среди введенных в игру эликсиров, которые можно было найти в убитых монстрах, на сайте игры не было никакой информации об этих эликах.

Где же "Серебряный риф" берет эти элики? Я ведь Алхимик, мне эта информация крайне интересна.

Еще одна загадка. Кто–то нашел что–то, что дает ему определенные преимущества в игре, и хранит это в тайне. А сколько тайн, о существовании которых я даже не подозреваю,

еще есть в игре?

Глава 6

— Прив, ты только на этот раз не зевай! Смотри по сторонам! Если увидишь, что кто–то приближается, сразу мне говори. Не хочу еще раз отправиться на круг возрождения. Внимательнее будь, здесь помимо магов еще и разбойники под "Стелсом" бродят.

Я стоял у кромки леса в режиме "Скрытности", а метрах в пятидесяти передо мной, на берегу пузырящегося зеленого озера, стоял маг из дагонцев. Луч яркого салатового цвета, вырывавшийся из его рук, заставлял бурлить воду в озере.

По моим прикидкам, между этим магом и соседними его коллегами, также занятыми отравлением воды в озере, было не менее пятидесяти метров. А это значит, у меня имеется очень высокий шанс убить мага незаметно для других. Наверняка, такое полезное умение, как "Орлиный глаз", у этих магов прокачано до максимального уровня, но, чтобы заметить с его помощью что–то на расстоянии, большем сорока метров, надо смотреть в нужном направлении. А эти маги уставились на воду в озере и вряд ли замечают что–то вокруг.

Смена караула прошла только что, до следующей смены еще целых два часа, это я специально проверил, проведя несколько часов в засаде. Этого времени мне хватит, чтобы завалить всех магов у озера, даже с учетом необходимости его обхода и лазанья по горным кручам.

У магов — по пятьдесят тысяч единиц жизни. Довольно много для персонажа магического класса, даже на двухсотом уровне. Маги привыкли обеспечивать свою живучесть не за счет увеличения собственного здоровья, а за счет защитных заклинаний, уменьшающих или полностью сводящих на нет весь получаемый урон. Есть ли конкретно на этом маге какая–либо дополнительная защита, я не видел. Неписи в последнее время тоже взяли себе дурную привычку скрывать свою инфу. Не все неписи так делают, но вот эти маги, что стояли вокруг озера, часть своей инфы позакрывали. Значит, надо исходить из предположения, что защита у них есть, а мысль, что раз они здесь у себя дома, то расслаблены и нападения не ждут, отбросить.

Активирую "Изменчивую силу магии". Пожалуй, этого будет достаточно. "Разряд статики" наносит базовый урон в пятьсот единиц. Мой "Интеллект" увеличивает его до девятнадцати с лишним тысяч, уровень Мастера в Магии Воздуха поднимает эту цифру почти до 35 тысяч, а "Изменчивая сила магии" удваивает этот показатель. Даже если у магов есть максимальное,

двадцатипятипроцентное, сопротивление урону, силы моего заклинания должно с лихвой хватить, чтобы завалить дагонца с одного каста. Хуже, если на них наложено какое–нибудь защитное заклинание. Например, "Воздушный щит" из Магии Воздуха. Тогда мне придется перейти на другой вид магии, как и в случае, если у них еще и умение "Сопротивление магии Воздуха" максимально прокачено. На Магию Земли перейду. Рискнуть на первом касте все равно придется. Сейчас самый удобный случай для этого — дагонцы стоят поодиночке, отдалены друг от друга достаточно, чтобы мои действия остались незамеченными. Не смогу завалить мага с первого каста, у меня будет время на второй, успею применить еще одно заклинание прежде, чем он сумеет привлечь внимание других дагонцев и позвать их на помощь.

Я покачал головой. Нет, рисковать не будем. Точнее, снизим риск до минимума. Достаю оставшиеся от старых запасов трехчасовый эликсир и такой же свиток, удваивающие силу магии, и использую их. Теперь у меня сила каста "Разрядом статики" достигает 280 тысяч единиц, одного каста точно хватит, чтобы убить дагонца. А не убью этим заклинанием, использую "Булыжник" из Магии Земли, у него такой же урон. Но опять же, только в случае, если на дагонце никаких других бафов не висит. Но неписи — не игроки, дополнительные защитные бафы используют только при соответствующей ситуации, в повседневной жизни не заморачиваются этим.

Начали! Читаю заклинание "Разряд статики".

Каст!

Отмахиваюсь от системки и смотрю, как валится стоявший в пятидесяти метрах от меня маг. Готов!

Смотрю на реакцию его соседей… Вроде, все тихо… Как стояли упершись взглядом в озеро, так и продолжают стоять. Зеленые лучи по–прежнему заставляют бурлить воду, все также поднимают ядовитые испарения над озером.

Отлично! Бегом к следующему!

Каст!

Еще один дагонец готов!

Осматриваюсь. Все тихо. В расположенном на дальнем берегу озера лагере тоже все спокойно, насколько мне отсюда видно. На всякий случай использую "Волшебное око" и проверяю, что происходит в лагере. Там по–прежнему все занимаются своими делами, кто–то слоняется между шатрами, кто–то несет караульную службу, кто–то возле костров готовит пищу. Проксимо все так же с обреченным видом сидит в клетке в центре лагеря.

Погоди немного, друг, недолго тебе осталось в заключении томиться.

Я уверено двигался вокруг озера, снимая одного за другим стоявших вокруг него магов и подбирая щедро сыпавшийся из них дроп. Его я, не глядя, закидывал в рюкзак. По внешнему виду выпадавшие вещи были самыми обычные. Редкие, а тем более Уникальные вещи мне пока не попадались. Но это не страшно, в лагере еще почти три сотни дагонцев, дропа будет много, должны там быть и шмотки Редкого или Уникального классов.

Я не обошел и половины озера, как получил сообщение о взятии очередного барьера в моем развитии:

"**Вы нанесли 1 000 000 единиц урона Магией Воздуха.**

Ваше мастерство в Магии Воздуха повысилось.

Текущий статус: Грандмастер.

Урон от заклинаний Магии Воздуха: +100%.

Время применения заклинаний Магии Воздуха: — 0,1 секунды.

Вы достигли максимального уровня мастерства в Магии Воздуха".

На то, чтобы полностью обойти озеро и ликвидировать всех магов, отравлявших в нем воду, мне понадобилось почти два часа. Периодически я останавливался и проверял окрестности — не хотелось, чтобы в самый неподходящий момент неподалеку от меня оказался кто–нибудь из дагонцев.

Закончив с магами вокруг озера, я поудобнее устроился неподалеку от него, в густой тени от растущих поблизости деревьев. Решил в этом месте дождаться следующей партии магов, которая уже скоро должна прийти на смену убитым мною дагонцам. Самое удобное место для засады, успею перехватить их, пока они одной толпой будут идти, и накрыть их массовым заклинанием до того, как они начнут разбредаться вокруг озера.

А вот и они. Очередная делегация дагонцев уверенно шествует из лагеря. Чувствуют себя, как дома, ничего не опасаются. Сорок магов идут к озеру плотной группой, словно специально сбились в кучу, чтобы мне удобнее было применить по ним массовое заклинание. Надо подождать, пока они от лагеря чуть подальше удалятся. Не хотелось бы, чтобы после моей атаки сюда все три сотни дагонцев прибежали.

Так, посмотрим, что у нас есть в арсенале… Нужно что–нибудь такое, что могло бы с одного каста полностью накрыть всю эту группу. Магия Воздуха тут не поможет, заклинаний уровня Грандмастера в этой стихии у меня пока нет, не удосужился заранее их приобрести, а то мог бы сейчас их выучить. Магия Земли вообще отпадает, я в ней даже не

Грандмастер. Магия Воды против Грандмастеров этой ветви вряд ли будет эффективна. Значит, придется использовать массовые заклинания из Магии Огня или Магии Смерти.

Надо посмотреть, что там у нас с силой магии. Эффекты от принятых перед Турниром эликсиров давно уже прошли, а я из–за них уже толком и не помню, какие у меня на самом деле значения характеристик. К хорошему быстро привыкаешь. Открываю архив системных сообщений и нахожу одно из последних уведомлений:

"Ваша основная характеристика "Интеллект" достигла 900 единиц.

Вы получаете награду (бонус):

сила магии: +90%;

мана: +14000;

время применения заклинаний: — 0,1 секунды (но не менее 0,5 секунды);

задержка применения заклинания: — 1 минута (но не менее 0,5 секунды);

длительность заклинаний, растянутых во времени: +17 минут.

Эффекты бонусных наград суммируются (кроме силы магии)".

"Интеллект" сейчас, после приема Турнирного элика, у меня на уровне 908 единиц. Если взять массовое заклинание пятого уровня "Огненный дождь" из Магии Огня с базовым уроном в 1500–1700 единиц, то, с учетом моего могучего "Интеллекта", оно будет наносить минимум 68 000 единиц урона. Это по площади, равномерно распределяя урон между всеми, попавшими под удар заклинания. Не очень хороший момент — если под удар попадут, к примеру, кролик с двадцатью единицами жизни, и вепрь с шестью десятками, то весь полученный урон они поделят пополам. Кролик, разумеется, не переживет этот удар, а вот вепрь переживет. Но тут уж ничего не поделаешь, так работает это заклинание. Как говорят разработчики игры — если не нравится массовое заклинание, используй одиночные, у них никакого распыления урона нет.

Грандмастер Огня удвоит урон от "Огненного дождя", доведя его до 136 000 единиц. Потом еще одно удвоение даст "Изменчивая сила магии" и еще дважды увеличится урон благодаря выпитому мною эликсиру и наложенному на себя бафу от заклинания из Магии Порядка. Богиня Анабет поднимет это дело на 60%, а затем полученный результат увеличится еще на 90% из–за бонуса за 900 единиц "Интеллекта".

Итого, урон от заклинание будет более 3,3 миллионов

единиц. При стандартном касте этот урон распределится практически равномерно между всеми объектами на площади, по которой будет применено заклинание, ну, может, по ее краям урон будет чуть меньше. Если я начну увеличивать площадь применения заклинания, урон будет снижаться, но сейчас этого делать не придется — дагонцев около сорока человек и идут они довольно плотной толпой. Значит, на одного дагонца придется более 82–х тысяч единиц урона. Здоровье у каждого из них в районе 50–ти тысяч. Хватает с лихвой, чтобы после одного каста легли все. Это, если у них сопротивления нет. И если защиту от урона не учитывать. Вряд ли, конечно, у них сильная защита от Магии Огня, да и мое подавление защиты от этой магии сыграет свою роль, но лучше перебдеть, чем недобдеть. А то, вдруг выживет после моего каста с десяток дагонцев? Меня они, может, и не обнаружат, но панику поднимут. Лагерь на уши поставят. Прячься от них потом. Или, наоборот, лови их потом по всей округе.

Так что, эту группу дагонцев надо убрать тихо, аккуратно и, желательно, с одного каста. Выжившие ведь могут и массовыми заклинаниями во все стороны ударить, а мне малейшего урона от любого шального заклинания будет достаточно, чтобы на перерождение отправиться. Поэтому, удвоим наносимый "Огненным дождем" урон умением "Ярость". Этого вполне хватит для всей этой дружной компании.

Пора!

Идущие к озеру дагонцы уже достаточно удалились от лагеря, чтобы оттуда не заметили обрушившегося на эту группу "Огненного дождя". Дальше ждать нельзя — вот–вот дагонцы заметят отсутствие своих соклановцев у озера.

Каст!

Небеса разверзлись и на ничего не подозревающих, бодро шествующих к озеру разумных обрушился огненный ливень. Несколько секунд огненные струи вертикально били в землю, выжигая все на своем пути, потом поток падающего на поверхность земли пламени начал постепенно угасать.

"Поздравляем! Вы получили новый уровень! Ваш уровень: 20.

Ваша выносливость увеличилась. Выносливость: +1.

Вам доступны свободные очки характеристик. Свободные очки характеристик: 5".

Я настороженно вглядываюсь в выжженное пятно на земле, не выжил ли кто? Напрасно я беспокоился. После устроенного мною на небольшом участке земли филиала местного Пекла в живых никого не осталось.

Быстро проверяю ситуацию в лагере с помощью "Волшебного ока". Теперь его радиус гораздо больше, чем был в самом начале, когда я только получил это умение, и я могу охватить взором довольно обширные участки.

В лагере все спокойно. Устроенного мною маленького апокалипсиса на ограниченном участке земли никто не заметил. Вот теперь и пришла пора подумать, как завалить всех его обитателей. А это проблема.

Во–первых, я мог случайно убить Проксимо. Лагерь слишком большой и народу в нем слишком много. Даже если я и растяну заклинание на весь лагерь, я не смогу убить всех, кто в нем находится с одного каста. Заклинание будет учитывать не только живых существ, но и другие объекты — шатры, повозки, деревья — и распределять урон между всеми ними. Да и сам урон от массовых заклинаний при увеличении площади их применения снижается. А значит, после одного моего каста выживут все. Пусть даже и с уполовиненным здоровьем, мне от этого легче не станет. Будь там только одни маги, я мог бы выиграть у них только за счет умения "Скрытность" и за счет меньшего времени, необходимого на применение заклинания. Кастовал бы массовые заклинания и сразу отпрыгивал бы, чтобы не попасть под случайные заклинания противника. Времени потратил бы много, но в конечном итоге своего добился бы.

Вот только в лагере, помимо магов, имеются неписи и других классов. В том числе и разбойники. И, насколько я помню по своему первому посещению лагеря, там их немало. А разбойники с их "Стелсом" представляют для меня реальную опасность.

Надо, кстати, проверить, сколько там всего разбойников, да и других классов тоже.

Я начал открывать "Волшебным оком" окна над лагерем, сначала у ближайшей к озеру его стороны, а затем постепенно продвигаясь к дальней от меня оконечности лагеря. Разглядывал разумных и считал, сколько каких классов было в лагере, открывал свойства неписей и внимательно просматривал их. Сюрпризы мне были не нужны.

Никто из обитателей лагеря не был уровнем ниже двухсотого. Все они были членами клана "Потерянный Храм". Большинство дагонцев были магами, основная масса из них являлись Мастерами или Грандмастерами Магии Воды, но встречались и Грандмастеры в других ветвях Магии Стихий. Были там и несколько магов, достигших высших ступеней мастерства сразу в двух ветвях магии.

Бойцов физических классов было значительно меньше. Воины, охотники, рейнджеры и разбойники. Разбойников я

насчитал девятнадцать человек. Рейнджеров, которых я также не увижу под "Скрытностью" на расстоянии более двадцати метров и которые также представляют для меня серьезную опасность, было тридцать восемь. Если вся эта толпа разбредется по окрестностям, то мне придется несладко. Скорее всего, они меня обнаружат и отправят на перерождение.

Как бы мне их собрать в одну более–менее компактную кучу? Так, чтобы примененное мною заклинание было максимально сконцентрировано на небольшом участке?

Прива в бестелесности послать в качестве приманки нельзя. Дагонцы — это не неразумные мобы. Они сразу определят, что перед ними питомец, и поймут, что где–то рядом должен быть и его хозяин.

Голограмма тоже мне не поможет — слишком недолго она действует. Собраться вокруг нее дагонцы не успеют, зато сразу насторожатся, как только она исчезнет, поймут, что к чему, и бросятся на поиски источника, создавшего голограмму.

А вот небольшая армия во главе со мной, даже, скорее, просто маленький отряд, вполне может справиться с этой задачей. Я открыл Книгу заклинаний.

В каждой ветви магии есть заклинания призыва, ими я сейчас и воспользуюсь. Зря я, что ли, купил эти заклинания пару дней назад, потратив огромную кучу денег на них?

Несколько секунд, и передо мной один за другим появилось несколько существ.

Феникс, вызванный заклинанием Магии Огня.

Гидра, олицетворение Магии Воды.

Птица Рух, призванная Магией Воздуха.

Массивный мраморный кобольд, представляющий Магию Земли.

Все эти существа призывались заклинаниями четвертого уровня и все они были двухсотого уровня. Не самая стойкая армия против почти трех сотен разумных такого же уровня. Долго они не продержатся, но я на них особо и не рассчитываю. Это всего лишь группа поддержки.

Еще три секунды на очередное заклинание и передо мной встал Призрачный рыцарь, призванный Магией Смерти. Это существо также вызвалось заклинанием четвертого уровня, но у него был уже 250–й уровень и, что было гораздо более важно, Призрачный рыцарь был разумным. Помимо бафов, которые можно было наложить на любое существо, Призрачный рыцарь мог использовать и любые эликсиры. А это значит, что его и так довольно высокие параметры могут быть значительно усилены имеющимся у меня эликами и свиткам с заклинаниями. Это

позволит ему продержаться достаточно долго против огромной толпы противников. Минуту он точно продержится, особенно при поддержке отряда других существ. А за минуту к нему успеет сбежаться все население лагеря, что мне и нужно.

Я подумал и решил еще немного усилить мою отвлекающую армию. Точнее, привлекающую внимание армию. Еще несколько секунд, потраченных мною на чтение заклинаний, и рядом с ранее призванными существами появились огненный и водный элементали. Уровень у них был невысокий, всего 90–й — каждые десять единиц "Интеллекта" вызвавшего элементаля мага увеличивали уровень элементаля всего на одну единичку — но сами по себе эти существа были довольно сильными и даже при таком уровне могли продержаться пару десятков секунд против бойцов двухсотого уровня.

Последним я призвал костяного дракона, аналог элементалей в Магии Смерти. Этот дракон тоже имел всего лишь 90–й уровень, но его характеристики были раза в два лучше характеристик призванных мною элементалей.

В отличие от ранее призванных мною существ 4–го уровня, время, в течение которого элементали и костяной дракон подчинялись призвавшему их магу, было ограничено. Точную формулу никто не знал, но стараниями игроков было установлено, что время существования элементалей и костяного дракона зависело от уровня мастерства призвавшего их мага в соответствующей ветви магии и от его "Интеллекта" и "Мудрости". Также учитывались и полученные игроком бонусы за каждые пятьдесят единиц этих характеристик. После истечения этого времени элементали и дракон просто исчезали.

Зато задержка на повторный призыв элементалей и костяного дракона была небольшая — всего лишь через час после их исчезновения они могли быть призваны снова. И время этой задержки могло быть сокращено соответствующими заклинаниями и имеющимися у игрока бонусами. При очень высоких бонусах этих существ можно было снова призвать сразу же после их исчезновения.

А вот Феникс, Птица Рух, гидра, кобольд и Призрачный рыцарь могли жить вечно. Теоретически. Практически же они погибали очень быстро. Как оказалось, эти существа обладали повышенной агропривлекательностью для всех остальных существ. На них могли напасть даже мирные, абсолютно неагрессивные мобы, такие, как, например, кролик или детеныш оленя, если разница в уровнях между ними была не очень большая. Что было еще хуже, уничтожение этих существ давало увеличенное количество опыта убившим их игрокам. Именно за

убийство перечисленных существ и подобных существ, призываемых аналогичными заклинаниями в Магиях Порядка, Хаоса, Тьмы, Жизни и Света. От остальных существ, призываемых с помощью заклинаний Магии Природы или Магии Тьмы, за убийство которых много опыта не давали, этих существ отличало то, что они получали свой собственный опыт, независимый от опыта их хозяина, и могли расти в уровнях. Что было плохо, так это то, что призывать этих существ можно было только раз в неделю и сократить этот срок никак было нельзя никакими бафами.

Полюбовавшись своей маленькой грозной армией, я, как истинный полководец, величественным взмахом отправил их в атаку на лагерь водопоклонников.

Во главе отряда уверенно двигался Призрачный рыцарь, являвшийся самым сильным его звеном. Обкастованный бафами, использовавший несколько повышающих параметры эликсиров, он представлял собой реальную опасность для врагов. По бокам от рыцаря двигались кобольд и гидра, охраняя его фланги. Тыл рыцаря прикрывал водный элементаль, представляя собой арьергард моей армии. Над отрядом, выстроившись клином, парили костяной дракон в центре и рядом с ним Птица Рух и Феникс. Позади них, чуть ниже, летел огненный элементаль.

От меня до ближайших шатров лагеря было около ста метров, я мог применить любое массовое заклинание и оно захватило бы часть лагеря. Но я не стал этого делать. И без этого заклинания дагонцы сразу поймут, что у этих существ есть хозяин, и чтобы они не бросились искать меня по всей округе, мне необходимо было их обмануть.

Когда мой отряд отдалился от меня на тридцать метров, я двинулся за ним. Отряду оставалось около сорока метров до лагеря, когда водопоклонники заметили моих бойцов. Я видел, как засуетились ближайшие дагонцы, как бросились навстречу моему отряду их воины, а маги приняли характерные для произнесения заклинаний стойки.

Миг, и среди бойцов моего отряда появилась моя голограмма. Всего две секунды отмерено ей жизни, но за это время я успею применить три, а то и четыре заклинания. Голограмма застыла в стойке атакующего мага. Это я начал кастовать "Огненный дождь", времени мне на это понадобиться всего полсекунды, ускоряющий касты эликсир я принял минуту назад.

Каст!

Огненный дождь обрушился на лагерь, разрушая шатры и временные постройки, нанося повреждения магам и бегущим к моему отряду бойцам дагонцев. Между моим отрядом и воинами

дагонцев оставалось еще более двадцати метров, а моя голограмма опять стала в стойку применения заклинания — я начал новый каст. Маги врага пока еще не применили ни одного заклинания, времени на это им требуется гораздо больше, чем мне.

Каст!

И огненные струи вновь протянулись к земле. Воины дагонцев, успевшие покинуть зону применения заклинания и на этот раз избежавшие удара огненного дождя, столкнулись с моим отрядом. Часть из них просочилось мимо моих бойцов и метнулась к голограмме, вновь принявшей стойку для каста очередного заклинания. Вслед этим воинам бросились огненный и водный элементали. Костяной дракон, Птица Рух и Феникс сверху обрушились на сцепившихся с Призрачным рыцарем, кобольдом и гидрой дагонцев.

Каст!

И очередной поток пламени рухнул с небес на ряды дагонцев. Сейчас там, где стояли атакующие мой отряд маги врага, в землю били огненные струи сразу от трех заклинаний "Огненного дождя".

"Ваше умение "Подавление защиты от Магии Огня" улучшилось.

"Подавление защиты от Магии Огня" +1. Всего: 10/10.

Поздравляем! Вы достигли максимального уровня умения.

Теперь Вам доступны новые умения".

Падающее с небес пламя унесло жизни нескольких дагонцев. Оставшиеся в живых маги успели применить свои заклинания и к моей голограмме протянулось около десятка водяных бичей и огненных стрел.

Настала пора прощаться с голограммой, к тому же, в ближайшие мгновенья к ней доберутся и воины дагонцев. Они сразу же, после первых ударов по ней, поймут, с чем имеют дело. А мне это не нужно.

Я, широко раскинув руки, оттолкнулся ногами от земли и упал на спину. Эти же движения повторила и моя голограмма. Еще миг, и она растворилась в воздухе. Не самый лучший актер из меня, но, надеюсь, в горячке боя это не слишком заметно. А потом будет уже не важно.

Теперь осталось только дождаться, пока к месту сражения сбегутся все обитатели лагеря, а в том, что они сбегутся сюда, я не сомневался. Даже те, кто находился далеко от места боя и не мог увидеть мои заклинания "Огненного дождя", уже должны были получить сообщения от своих соратников по клановым

каналам связи. Если неписи являются членами клана, то нет никаких причин, по которым им были бы не доступны и клановые сервисы.

На всякий случай я несколько раз открыл окна над дальними концами лагеря и посмотрел, что там творится. Со всех концов к месту побоища сбегались дагонцы. Очень хорошо! Судя по тому, что я увидел, никто не остался в стороне от битвы. Через пару десятков секунд, максимум через минуту здесь будет весь лагерь. Лишь бы только мой Призрачный рыцарь продержался это время.

Я перевел взгляд на развернувшееся в сорока метрах передо мной сражение.

Элементалей уже не было. Погибли. Это были самые слабые бойцы в моем отряде. Гидра и кобольд еще держались, но и они тоже скоро покинут этот мир. У летающих бойцов ситуация была чуть лучше, но ненамного — они лишь на несколько секунд переживут гидру и кобольда. Может только костяной дракон продержится немного дольше, но и он не жилец — у него уже осталось меньше трети жизни.

А вот призрачный рыцарь держался хорошо. На нем сосредоточился основной огонь вражеских магов, вокруг него вилось несколько вражеских воинов, а уровень здоровья рыцаря не опустился даже ниже половины.

Минуту он продержится. Возможно, даже больше. Не зря я не пожалел на него свитки с защитными заклинаниями.

Я опять начал открывать окна над лагерем. Мне было критически важно, чтобы здесь собрались все дагонцы. Если кто–то избежит моей атаки, и особенно если этот кто–то будет рейнджером или разбойником, между нами начнется охота друг за другом и кто выйдет из этого соревнования победителем — сказать было трудно.

Лагерь был пуст. Последние его обитатели стекались к месту битвы.

К этому моменту из моих бойцов в живых остался только Призрачный рыцарь. На нем был сосредоточен теперь огонь всех магов, вокруг него столпилось несколько десятков воинов, мешая друг другу. Жизни моему воину осталось несколько секунд.

Я окинул взглядом поле боя и начал чтение заклинания. Слишком много здесь столпилось врагов, одного каста будет недостаточно, и двух, скорее всего, тоже. Нельзя позволить им разбежаться после моего первого удара.

Каст!

И все поле боя превратилось в болото. Вот теперь отсюда никто не уйдет, все здесь полягут. Выпиваю пузырек с эликсиром, полностью восстанавливая себе ману. Ее у меня почти не

осталось.

Мой рыцарь продолжал отбиваться от наседающих на него врагов. Я глянул его свойства. Здоровья у него уже практически не было — зеленая полоса отсутствовала полностью и это означало, что у него остались считанные единицы здоровья.

Я не стал применять заклинания, пока был жив призванный мною воин. Не хотел послужить причиной его гибели, стать его убийцей. Дождался, когда он падет под ударами врагов, и трижды, одно за другим, применил заклинание "Огненный дождь".

"Поздравляем! Вы получили новый уровень! Ваш уровень: 21.

Ваша выносливость увеличилась. Выносливость: +1.

Вам доступны свободные очки характеристик. Свободные очки характеристик: 5".

"Поздравляем! Вы получили новый уровень! Ваш уровень: 22…".

"Поздравляем! Вы получили новый уровень…".

Отмахиваюсь от системок. Не до них — бой еще не окончен! Струи пламени от трех заклинаний продолжают бить в землю. Миг размышлений, выпиваю новую банку с маной и еще раз кастую "Огненный дождь". Не помешает! Слишком много здесь было врагов, кто–то мог и выжить после трех предыдущих кастов.

После того, как последние огненные капли последнего заклинания прекратили падать с небес, я настороженно всмотрелся в место, где только что гремела битва.

Тишина. Передо мной расстилалось мрачная картина — сожженные огненным ливнем трупы еще кое–где дымились, в центре подсушенного пламенем болота громоздился вал из пепла, в который превратились тела сгрудившихся вокруг Призрачного рыцаря дагонцев. Терпкий и тошнотворный запах горелого мяса бил в нос, вызывая позывы рвоты.

Нет, сейчас лезть за дропом в это полувысушенное огненным ливнем болото я не буду. Через час или два прекратится действие заклинания, болото исчезнет, и я смогу спокойно прийти сюда и собрать весь дроп. К тому времени исчезнут и тела убитых мною неписей, останутся только выпавшие из них вещи.

А пока я пойду, обрадую Проксимо. Освобожу его из плена.

— Прив, облети вокруг лагеря и по его окрестностям тоже прошвырнись. Проверь, нет ли рядом кого из дагонцев. На всякий случай. Вроде, никого не должно остаться в живых, но мало ли что.

— Сделаю, босс.

— Если заметишь кого, сразу мне сигналь. Сам не рискуй!

— Понял, босс.

Пусть теперь Прив займется делом. Всю битву он отдыхал, теперь его черед немного поработать.

Обойдя топкий участок, я направился в центр лагеря. Лишь пустые шатры, безлюдные пространства между ними и тишина окружали меня.

— Привет, Проксимо! — издалека крикнул я сгорбившейся в центре клетки одинокой фигуре. — Скучал тут без меня?

Проксимо встрепенулся, покрутил головой и увидел меня. "Скрытность" я сбросил на подходе к клетке — никого кругом не было и я ничего не опасался.

— Эвери? — недоверчиво произнес помощник Верховного жреца Храма Воды. — Я уже думал, что ты не вернешься.

— Как ты мог так плохо обо мне подумать, Проксимо? — укоризненно спросил я и, не дожидаясь ответа, применил "Гниль" на замок, запирающий дверь клетки.

Через пять секунд большой железный замок ржавой трухой осыпался на землю. Я открыл дверь в клетку и сказал:

— Выходи, Проксимо. Свобода, в моем лице, тебя встречает радостно у входа!

Проксимо остался сидеть на месте, лишь удивленно заозирался. Потом поднялся на ноги и медленно подошел к выходу из клетки. Остановился напротив меня и опять стал вертеть головой по сторонам. Вокруг никого не было.

Я с улыбкой наблюдал за ним. Пусть приходит в себя после заключения, не буду его торопить.

Проксимо сделал аккуратный шаг из клетки, став рядом со мной и опять замер, словно ожидая внезапного нападения.

— Не бойся, — сказал я и хлопнул его по плечу. — Опасности никакой нет. Кончилось твое заточение. Как ты вообще умудрился попасть к ним в плен?

Проксимо перестал оглядываться по сторонам и посмотрел на меня непонимающим взглядом.

— В плен? Какой плен? — переспросил он. А потом волна понимания пробежала по его лицу. — А, в плен! Случайно. Решил исследовать территорию вокруг Змеиной заводи и нарвался на этих предателей. Не знал, что это они затеяли, кинулся к ним, как к своим, а они меня проклятиями встретили. Оглушили. Очнулся уже здесь.

Мы не спеша двинулись по пустынному лагерю в сторону озера. К месту, где произошла моя битва с дагонцами. Мне надо было собрать там дроп.

— А почему ты не сбежал? Разрушил бы клетку, накинул бы невидимость и поминай, как звали!

— Не могу. Маны нет. Проклятиями обложен, — короткими фразами отвечает Проксимо, а сам продолжает недоуменно оглядываться по сторонам.

— Понятно, — киваю я. Повезло мне с Привом, а то точно так же мог попасть в западню. Я и подумать не мог еще пару дней назад, что кто–то может устроить такое, да еще и используя неписей в этом грязном деле. Прикрываясь ими.

Впереди показалось место битвы. В нос ударил прогорклый запах сгоревшего мяса. Удивительно реалистичный запах. Неприятный.

— А где все? Почему здесь никого нет? — задает мне вопрос Проксимо, а сам вглядывается в открывающуюся перед нами картину недавно прошедшего сражения.

— Погибли. Никого не осталось.

Проксимо останавливается и смотрит на меня удивленными глазами.

— Ты… Ты?.. Это ты? Ты всех убил? В одиночку?

Вдруг он переводит взгляд куда–то мне за спину, его глаза округляются и он принимает стойку чтения заклинаний.

Я резко оборачиваюсь, "Катюша" уже наготове. Неужели кому–то удалось выжить в устроенном мною аду? Или кто–то избежал его? Может кто–то отлучался из лагеря, а сейчас вернулся?

Вспышка! Боль, темнота, а затем системка перед глазами:

"Вам нанесен урон. Ваше здоровье уменьшилось. Здоровье: — 450. Всего: 0/450.

Вы умерли".

Проклятье! Кто–то достал меня! Убил "Вспышкой", заклинанием Магии Огня второго уровня! Урон от него копеечный, но мне и этого хватило. С живучестью у меня совсем плохо, надо что–то делать с этим. Как–то надо будет поднимать живучесть.

И что там за системка мелькнула буквально за мгновение до моей смерти?

Я дал мысленную команду и передо мною появилось предыдущее системное сообщение:

"Ваше умение "Иммунитет к огню" улучшилось.

"Иммунитет к огню" +1. Всего: 3/10.

Теперь огонь и Магия Огня будут наносить Вам на 30% меньше урона".

Интересное кино получается… "Вспышка" заклинание слабое, действует на область, может применяться как в закрытом помещении, так и на открытом воздухе. Урона это заклинание много не наносит, а все равно подняло мне иммунитет к Огню.

Почему так? Потому, что оно убило меня или потому, что это новое заклинание, под действие которого я до этого не попадал? А, впрочем, какая разница? Проверять, кастуя на себя какое–нибудь заклинание из Магии Огня, я не собираюсь. Только суицидом заниматься мне не хватало. Хотя, прокачать неуязвимость к одной из стихий не помешало бы. Надо будет потом обдумать это дело, раз уж я решил свою живучесть как–то поднимать.

"Прив? Ты где?"

"Я возле лагеря, проверяю окрестности. А с тобой что случилось? Опять убили? Я почувствовал".

"Убили. Прив, лети в лагерь, к месту нашей битвы. Там где–то рядом Проксимо должен быть. Возможно, ему помощь нужна. Ты только осторожнее там! На нас кто–то напал, но я не успел увидеть кто. Смотри в оба!"

"Понял, босс. Лечу".

Я осмотрелся.

Знакомое место. Я находился в круге возрождения, в котором уже успел побывать несколько раз за последние пару дней. Возвышающаяся над поверхностью каменная плита восьмиугольной формы, я в ее центре. Над головой каменная арка. Спускающиеся вниз ступеньки приглашают меня вернуться в игровой мир.

В прошлый раз там меня поджидала засада. Сейчас магов вокруг не видно. Но кроме магов здесь могут быть и разбойники, укрывшиеся в "Стелсе".

Я уселся на плиту, скрестил ноги и открыл настройки. Надо понять, что со мной произошло на этот раз.

"Вы хотите посмотреть запись Вашей смерти?

Да/Нет".

Запускаю ролик и вижу себя, неторопливо идущим по лагерю вместе с Пркосимо. Вот мы останавливаемся, Проксимо что–то говорит мне. Поворачивает голову чуть в сторону и сразу же принимает стоку для чтения заклинаний. Я резко разворачиваюсь, мой взгляд мечется по сторонам. Вспышка! Мое тело оседает наземь.

Конец ролика.

Хм… Так и не увидел, кто кастанул "Вспышку". Прокручиваю ролик еще раз, управляю камерой, пытаясь с разных ракурсов захватить в кадр окрестные места. Верчу камеру и так и сяк, вроде все стороны просмотрел, но применившего по нам заклинание мага так и не увидел.

Ладно, надо бежать в лагерь. Меньше километра на северо–восток. С дебафом на скорость я полчаса буду до лагеря

добираться.

Аккуратно спускаюсь с плиты, ступаю на землю и замираю в ожидании удара. Сейчас или меня отправят на возрождения туда же, откуда я только что спустился, или вокруг никого нет и я смогу спокойно добраться до лагеря.

Секунда… другая… Я все так же стою на земле возле круга возрождения. Облегченно выпускаю воздух из груди. Никого рядом нет. Можно выдвигаться к лагерю.

"Босс, вижу Проксимо".

"Он живой?" — с волнением спрашиваю я.

"Живой".

Испытываю огромное облегчение, срываюсь на бег. Пусть хоть и немного, но это ускорит мое продвижение к лагерю.

"Он один там? Рядом кто–нибудь есть?"

"Никого нет больше".

Значит, Проксимо убил того дагонца, оставшегося в живых после битвы. Справился с ним.

"Где он, Прив? Что делает?"

"Сидит".

Не понимаю.

"Что значит сидит? Где сидит?"

"Возле места битвы сидит. Держит в руке горсть пепла. Хмурится".

Что это он? Переживает о погибших, наверное. Они, хоть и враги, хоть и предатели, но тоже были последователями Пути Воды, как и Проксимо. Жалеет их.

"Прив, будь возле него, не отходи от него. Я скоро буду".

Полчаса бега по лесу и я достигаю лагеря. Место битвы на другой стороне, где–то там находится Прив, чувствую его. Значит, там же должен быть и Проксимо.

Пробегаю через весь лагерь, вижу одинокую фигурку, скорбно склонившуюся к земле. Кричу:

— Проксимо!

Он вздрагивает, поворачивается ко мне, его лицо искажает злобная гримаса. Проксимо вскакивает и принимает стойку атакующего мага.

— Проксимо, ты что! Стой! — протестующе выставляю руки вперед. — Это же я, Эвери!

Проксимо не реагирует. Все так же стоит и кастует заклинание, смотрит на меня злобным взглядом.

Неужели смерть других дагонцев так его потрясла? Или…

Страшная догадка мелькает у меня в голове. Успеваю крикнуть:

— Стой, Проксимо! Не надо!

С его рук срывается "Огненная стрела" и ударяет меня в грудь.

Боль…

"Ваше умение "Иммунитет к огню" улучшилось.

"Иммунитет к огню" +1. Всего: 4/10.

Теперь огонь и Магия Огня будут наносить Вам на 40% меньше урона".

Опять стою в центре круга возрождения. Вот, оказывается, как обстоят дела. Эмоции переполняют, злость раздирает душу, плещется через край. Открываю рюкзак, достаю самые сильные из имеющихся у меня эликсиров и принимаю их. Мало, но характеристики уже не на единице, немного поднялись. Пью еще эликсир на скорость и срываюсь с каменной плиты.

"Прив? Что Проксимо?"

"Сидит там же. Как и раньше. Что с ним? Почему он напал на тебя?"

В голосе Прива слышу удивление.

"Сейчас это мы у него и узнаем", — сквозь зубы шепчу я, одновременно посылая ответ Приву.

"Не отходи от него, Прив".

Опять в том же месте выхожу к лагерю, пробегаю его и, увидев Проксимо, останавливаюсь. Активирую "Скрытность". Ближе чем на двадцать метров, я к нему приближаться не буду. На всякий случай держу под рукой заклинание "Прыжка". Если он станет в стойку чтения заклинаний, сразу же дам деру отсюда, и потом уже издалека его достану.

— Проксимо!

Он медленно поворачивает голову в мою сторону. Ищет меня глазами и не находит. Не видит — расстояние между нами около двадцати пяти метров. Не рискнул я ближе подходить.

Горькая улыбка искривляет губы Проксимо.

— А, вернулся, бессмертный… Я знал, что ты вернешься! За задания Верховного жреца, за награду за них, вы глотки перегрызть готовы не то, что первому встречному, а таким же, как и вы сами — бессмертным. Крысы! Убить меня пришел? Ну, так давай! Убивай!

— Это само собой, — спокойно отвечаю я, а сам настороженно за ним наблюдаю.

Если вдруг замечу, что он заклинание читать начал, "Прыжок" и сразу же "Лучом Смерти" его приголублю. Этого заклинания должно хватить на него, даже в теперешнем моем состоянии. Рассусоливать с ним я больше не буду.

— Только сначала узнать хочу, зачем ты все это затеял? Ты ведь тут главный? Ты дагонцев из числа людей на это подбил. Ты

руководил ими? Ты затеял отравить воду в Срединном море и погубить всех тритонов! Это не вопрос — ответ я и так знаю. Это ты! Единственное, чего я не понимаю, так это — зачем? Зачем ты все это затеял? Чего добивался?

— Да затем, что не должен тритон быть Верховным жрецом Храма Воды! — заорал Проксимо. — Это мы, люди, Храм создали! Это мы учение всему миру несли, пока эти полурыбы в морях и океанах резвились! Это мы им знания дали! Обрядам их научили! Это мы, люди, их из бестолковых рыб в разумных превратили! Мы оберегали их, защищали, растили! А они? Чем они ответили нам за нашу заботу о них? Своего в первосвященники выбрали! Я! Я должен быть Верховным жрецом Храма Воды!

Все ясно. Еще один психованный НПС. Диагноз — обыкновенная жажда власти. Дикая, безумная жажда власти, подвигнувшая его на уничтожение целой расы. И это — НПС! Что и удивительно.

— Неужели желание стать во главе какого–то храма одного из младших богов, да даже не бога, а всего лишь божества, стоит того, чтобы ради этого уничтожить целую расу? — с горечью в голосе спрашиваю я.

Проксимо зло засмеялся.

— Говоришь, какой–то храм? Конечно, Путь Воды не сравнить с Путем Смерти, а Дагона с Мораной. Дагон — рыба! Божество, но всего лишь рыба. Дагон слушается Верховного жреца Храма Воды, — сказал он, ухмыляясь. А потом лицо его исказилось и он заорал. — А морские чудовища слушаются Дагона! Тот, кто владеет Храмом Воды, может покорить весь мир!

Я закатил к небу глаза. Эпидемия на безумие у НПС что ли? Не успеваю задать себе этот вопрос, как срабатывает интуиция.

"Прыжок"!

В то место, где я только что стоял, ударяет шарообразная глыба льда. Заклинание не индивидуальное, применяется на местность. Осколки льда шрапнелью разлетаются по округе…

"Вам нанесен урон. Ваше здоровье уменьшилось. Здоровье: — 450. Всего: 0/450.

Вы умерли".

Я опять стою в знакомом круге возрождения. Похоже, это уже становится традицией.

Достали все–таки меня осколки "Ледяного шара"! Парочки хватило, чтобы на перерождение меня отправить. Да, что ты будешь делать! Стоило чуть отвлечься, задуматься, и на тебе… Который раз уже погибаю на одном задании!

"Вы воскрешены! Войдите в новую жизнь с новыми силами.

Вами получен посмертный дебаф:

основные характеристики -99% (но не ниже: 1), скорость -50%.

Время действия: 6 часов.

Внимание! Посмертный дебаф невозможно отменить".

Что делать теперь? Ждать, пока спадет посмертный дебаф? Или опять выпить эликсиры и пойти и убить этого Проксимо?

А нет никакого или. Нет у меня больше подходящих эликсиров.

"Прив, я на Кенол по–быстрому смотаюсь. Ты следи за Проксимо. Не отпускай его от себя".

Сейчас я камнем возврата перемещусь в свое жилище в Вавилоне, потом сбегаю на аукцион, закуплюсь эликами, подниму свои характеристики, вернусь в Сарагоску, благо маячок я там поставил сегодня утром, сразу же, как только вышел из портала Гильдии перевозчиков. Тритоны подкинут меня к Змеиной заводи. А оттуда час ходу до лагеря дагонцев–мятежников.

И что я этим выиграю? На все это уйдет часа четыре, а то и все пять. А через шесть часов посмертные дебафы и сами спадут. Да и на выход мне уже давно пора. Нет никакого смысла пороть всю эту горячку.

Ладно, оставлю разборки с Проксимо на завтра, а сейчас — на выход. Надо отдохнуть от игры. А как войду, посчитаюсь с ним. Три раза меня убил, зараза! Но ничего, никуда он от меня не денется, Прив его не отпустит. А если убежит от Прива через телепорт или еще как — к гадалкам пойду, найду его и отправлю в Пекло к Пану.

"Прив! Новая вводная! Я тут, на месте возрождения спать лягу. Тут мое тело никто не тронет. А ты все равно за Проксимо следи. Утром я на тебя выйду, разберусь с этим гадом. Чем он, кстати, сейчас занимается?"

"Все так же сидит на том же самом месте".

И вновь, уже в который раз отправляюсь от круга возрождения к лагерю мятежников.

В лагере пусто. Никого. Все, кого я убил, навечно отправились в небытие. Это ведь не обычные мобы, которые каждый раз после своей смерти возрождаются. И не бессмертные игроки. И даже — не их питомцы. Это обычные НПС, и смерть для них — одна и навсегда.

Направляюсь в сторону озера. Где–то там по моим ощущениям находится Прив. Озеро с этого места видно плохо, его закрывают разбитые мятежниками шатры, которые и после их смерти, как и прежде, трепещут на ветру своими полотняными боками.

Ступаю аккуратно. На мне режим "Скрытности", еще и невидимость накинул на всякий случай.

Приближаюсь к озеру, слышу всплеск и быстрым волчком поворачиваюсь в ту сторону, готовый в любое мгновенье воспользоваться "Прыжком" и ретироваться в безопасное место. А оттуда уже бесстрашно атаковать врага. Желательно со спины. Мои понятия о чести, о достойном ведение дуэлей, сложившиеся в бытность мою паладином, претерпевают серьезные изменения. Жизнь заставляет внести коррективы.

Аккуратно обхожу шатры и иду к озеру. Приближаюсь к нему и вижу одинокую фигуру. Проксимо!

Не убежал! Не стал прятаться, скитаться по материкам, искать укромное убежище!

Не сдался…

Смотрю несколько минут на него и пораженно качаю головой.

Проксимо стоит на берегу, в нескольких метрах от воды, вытянув руки в сторону озера. С его ладоней срывается яркий изумрудный луч и упирается в волны, разбегающиеся от водоворота в центре озера. Там, где луч касается поверхности озера, вода вспенивается, пузырится, окрашивается в ядовито–зеленый цвет. Легкий дымок испарений поднимается от озера в этом месте. Зеленоватые разводы подхватывают потоки воды, устремляющиеся в воронку водоворота и исчезающие в ней. На фоне прозрачной толщи чистейшей воды эти разводы выглядят жалко.

Безумец! Фанатик!

Несчастный… Весь в плену своих диких идей. Запутавшийся в созданной воспаленным мозгом доктрине.

А может, наоборот? Не "не сдался", а смирился с поражением? Сломался? Покорно ждет своей смерти?

Достаю из рюкзака эликсир и выпиваю его. Сила магии увеличилась в два раза. Достаю свиток, применяю его и на меня ложится благо с таким же эффектом.

Активирую "Ярость" и начинаю колдовать "Луч Смерти". Не знаю, какие на Проксимо наложены бафы, какие у него есть сопротивления. Не стал проверять. Хочу убить его с одного удара. Скорее всего, это у меня получилось бы и без дополнительных бафов — у магов жизни немного, но не хочу рисковать.

Что–то подсказывает мне, что Проксимо не стал бы убегать, вообще не стал бы сопротивляться. Все так же стоял бы под обрушивающимися на него заклинаниями и колдовал свою отраву на воду в озере.

Каст!

Протянувшийся от моих рук серый дымчатый шлейф ударяет в Проксимо и швыряет его в воду. Тело почти полностью скрывается в воде.

Мертв.

Нет больше Проксимо.

"Вы спасли расу тритонов от уничтожения.

Ваша репутация среди поклоняющихся Воде улучшилась.

Текущая репутация: Доверие".

Смотрю задумчиво несколько минут на труп водопоклонника, а потом спускаюсь и за ноги вытаскиваю его на берег. Пусть здесь пролежит этот час до исчезновения. Хоть как–то это будет по–человечески.

"Вы нашли артефакт: "Семь кувшинов Кали".

Поднимаю выпавшую из карманов Проксимо вещичку. Хм, любопытная конструкция — семь двуручных кувшинов соединены между собой, образуя нечто вроде ожерелья. Кувшинчики небольшие, ярко зеленого цвета. Сквозь полупрозрачное стекло видно, что кувшинчики наполнены какой–то жидкостью. Переворачиваю кувшины и пытаюсь вылить из них жидкость. Не получается. Жидкость по–прежнему плещется в них, а выливаться не хочет.

Открываю свойства предмета.

"Семь кувшинов Кали. Класс: Артефакт. Тип: Клановый.

Свойства: помещенные в Башню артефактов кланового замка эти кувшины увеличивают эффект от ядов в семь раз.

Действие артефакта распространяется на всех членов клана".

Жаль, артефакт — клановый. Не для меня. Одиночке не пригодится. Кроме случая, если он вступит в какой–нибудь клан и поместит этот артефакт в клановую Башню артефактов. А я в кланы вступать не собираюсь. Ни под каким соусом. В этом мире я — одиночка. Мне так нравится. В этом мой фан.

Этот артефакт уйдет на аукцион, кланы быстро его купят. Артефакты — вещи в игре редкие. Наверное, самые редко встречающиеся в игре предметы. Кланов с отстроенными в клановых замках Башнями артефактов много. А вот таких, у которых эти башни были заполнены хотя бы на половину — мало. А ведь и надо всего–то двадцать штук артефактов, чтобы полностью заполнить всю Башню.

Интересно, как Проксимо использовал этот артефакт?

А никак не мог он его использовать! Эти артефакты, только будучи помещенными в Башни, дают эффекты. А Проксимо носил его с собой. Может, он собирался поменять его на такой же, только индивидуальный? Ему артефакты на усиление действия

ядов пригодились бы для его задумки.

Вальду повезло один раз найти артефакт. Всего один раз за восемь лет игры. Зато — индивидуальный. Правда, он так и остался невостребованным Вальдом — неподходящего для воина профиля артефакт оказался.

Как же Проксимо собирался использовать этот артефакт?

Терзаемый смутными сомнениями, я открыл информацию Проксимо и просмотрел его свойства. Теперь, когда Проксимо был мертв и холодным трупом лежал передо мной, вся ранее закрытая информация открылась, и я мог увидеть ее полностью.

Проксимо. НПС. Человек. 234–й уровень. Маг. Грандмастер Магии Огня. Грандмастер Магии Воды. Путь Воды. Клан "Потерянный Храм". Глава клана.

Я присвистнул. Быстро открыл инфопортал на сайте игры, нашел там рейтинг кланов и задал поиск. Клан "Потерянный Храм" оказался в самом низу рейтинга, чуть ли не на последнем месте. Клан первого уровня. Максимально возможное число членов клана — одна тысяча. Всего членов клана — 643.

А ведь всего несколько часов назад членов клана было больше. Тысяча! Это я немного сократил его состав.

Нда, сильно разросся заговор среди водопоклонников.

Открываю страницу с составом клана и просматриваю информацию его членов. Одни НПС. И все — люди. Ни орка, ни гнома, ни тритона, ни кого–либо еще. Только люди.

Ну, почему люди? Почему именно НПС, являющиеся людьми, решились на уничтожение целой расы? Почему не эльфы, не гномы, не орки? Почему именно люди?

И как Проксимо хотел использовать этот артефакт?

Ведь не мог же он использовать клановый артефакт без клановой Башни артефактов! Это не предусмотрено сценарием игры. Никак не мог!

Или, все–таки, мог?

— Пойдем, Прив, собирать наш законный дроп. Там его должно быть много.

Через час стою перед здоровой кучей всякого хлама. Рюкзак забит, а передо мной шмоток еще на две–три ходки. И ни одной Редкой вещи, про Уникальные я даже уже и не вспоминаю. Понимаю, дагонцы — это не богатенькие последователи Пути Света. Так, как экипированы паладины Света, мало кто экипирован. Но, с другой стороны, у дагонцев есть магазин Редких вещей. И не один. А еще, магазин в Сарагоске — двухэтажный! И я догадываюсь, что размещено на втором этаже. Только, со слов старосты морлоков, хозяевами магазина были тритоны.

Бедноват оказался клан "Потерянный Храм", бедноват. Может еще и это послужило одной из причин мятежа людей против тритонов.

Ставлю маячок на этом месте, открываю Книгу заклинаний и телепортом переношусь в Сарагоску. Пусть мне в этот раз не довелось получить дорогие Редкие вещи, но и оставлять на произвол судьбы такое количество обычного дропа я не собираюсь. Тысяч пятьдесят за все вещи я получу. Пусть немного меньше. С заклинанием телепорта переброска в магазин всей этой кучи много времени у меня не займет. Прыжок туда, прыжок обратно. За двадцать минут всю кучу перетаскаю.

Первую партию я сдал в магазин обычного скупщика почти за одиннадцать тысяч золотых. Если остальные вещи стоят примерно столько же, то мой кошелек пополнится на сорок с лишним тысяч.

Я вышел из магазина скупщика, дал мысленную команду и передо мной открылась моя Книга заклинаний. Я начал кастовать заклинание телепортации.

— Эй, Эвери! Подожди!

О! Кто это, интересно, меня окликнул?

Прерываю заклинание, оборачиваюсь и вижу двух игроков, приближающихся ко мне.

Открываю инфу одного, другого, тихо присвистываю. Что здесь, в глухомани Сарака, делают бойцы "Триады"? Не то, чтобы в Сарагоске вообще не встречались игроки — встречались, и довольно часто. Те герои, у которых была прокачана репутация с водопоклонниками на достаточно высоком уровне, посещали деревню морлоков из–за магазина Редких вещей. Другие игроки могли получить здесь задания на повышение репутации. Но все это были герои не самых высоких уровней, как правило, не намного выше сотого уровня.

Сейчас же ко мне подходили два игрока, уровни которых были выше трехсотого. Таким героям делать в этой дыре абсолютно нечего.

— Привет, Эвери!

— Привет, Тигр! — отвечаю на приветствие одного из триадцев. Маг, 302–й уровень, Путь Порядка. Вот и вся доступная информация. Не густо. Хотя, у меня у самого еще недавно было то же самое.

Бросаю взгляд на другого. Разбойник, 304–й уровень, Путь Света. Имя — Сай. Он равнодушно встречает мой взгляд.

— Тут такое дело, — начинает Тигр. Оглядывается, слегка презрительным взглядом окидывая местность вокруг. Хлипкие хибарки не вызывают у него энтузиазма, но он все же решается

пригласить меня в местное питейное заведение. — Поговорить надо. Может, пойдем в таверну? Посидим там, поболтаем.

— Нет, — отрицательно машу головой. — Я тороплюсь. Дел полно, говори здесь, что хотел.

Тигр хмурится. Не привык, чтобы таким тоном с ним разговаривали. Сай немигающим взглядом уперся мне в глаза. На его лице — ноль эмоций. Не лицо, а каменная маска. Опасный тип. Непредсказуемый.

— Хорошо, — соглашается Тигр. — Да мы, в принципе, ненадолго тебя задержим. Ты позавчера на Турнире кубок взял. Среди девятнадцатых уровней.

— Было дело, — солидно киваю я.

Уже догадываюсь, что хотят от меня триадцы и что последует дальше. Информация об эликах им нужна. И я не собираюсь ее скрывать. Еще после последнего разговора с Альтаиром решил, что солью эту информацию, заработаю на этом немного денег. Альтаиру на этот счет я ничего не обещал, никакого обмана с моей стороны здесь не будет. И вообще, как–то он уж больно легкомысленно отнесся к возможности утечки информации, а назвать его легкомысленным — никак нельзя. Значит, не особо он и опасается того, что другим кланам станет известно о существовании эликсиров, прибавляющих сто пятьдесят единиц к основным характеристикам. Есть у него какой–то дополнительный секрет.

А эта информация все равно рано или поздно станет всем известна, даже, скорее рано, чем поздно. Несколько дней, может недель — и я уже не смогу на ней заработать. А мне сотня–другая тысяч золотых монет не помешает. Топ–кланы за важную информацию платят щедро. То есть, для них это мелочь, а для таких игроков как я — это щедро. А с "Триады" вообще можно кое–что и получше денег получить.

— Мы тут посчитали. Прикинули. У тебя урон от заклов был несоразмерным уровню. Наши аналитики говорят, у тебя сила магии должна гораздо меньше быть. Почти на треть. Даже с учетом всех возможных эликов и бафов. Не мог ты никак такой урон наносить.

Пожимаю плечами. Насчет трети, это он погорячился. Соврал. Вряд ли их аналитики такой вердикт сделали. Это Тигр самолично решил приукрасить.

— У меня шмот Легендарный был. Там модификаторов на магический урон полно было.

— Ты нам сказки не рассказывай, — возмущенно засопел Тигр. — Уж отличить по внешнему виду легендарку от других классов любой сможет. Для этого даже аналитиком быть не надо.

Легендарка на тебе в финале была. Огненную стену твою мы видели. Мы вообще внимательно все ролики с твоими боями на Турнире просмотрели. Много непонятого. Та же "Стена огня", даже с учетом легендарного комплекта, слишком мощной была.

— Хм, но ваш боец ее прошел, как будто никакой стены и не было.

— Он двадцать процентов здоровья потерял на ней. А у него шмотка был на полный игнор Магии Огня. Стопроцентный!

— У меня подавление защиты от Магии Огня прокачено.

— Все равно, — Тигр делает отметающий жест рукой. — Не по уровню у тебя урон был. Не темни! Что–то у тебя должно было быть еще. Наши аналитики говорят, у тебя лишних единиц интеллекта было около двухсот. Максимум двести, минимум пятьдесят дополнительных единиц характеристики откуда–то у тебя взялось. Откуда?

— Это секретная информация, — говорю я, и, увидев, как нахмурился Тигр, добавляю, — она денег стоит. Большая коммерческая тайна. Очень большая. За бесценок не продается.

— Сколько? — бросает Тигр.

Я задумался. Эту информацию продать можно за пару миллионов. Но только один раз. Это будет эксклюзивная сделка. За такую цену автоматом принимаешь на себя дополнительные обязательства. А из–за мелочи в сотню тысяч такой богатенький клан, как "Триада", дополнительных условий выставлять не будет. Наверное, и побольше можно слупить с них с чистой, а главное, спокойной, совестью, но задирать сверх меры тоже нельзя.

— Сто тысяч, — называю устраивающую меня сумму. — Без торга. Если да, то да. Если нет, так нет. Не устраивает цена — разбегаемся. За меньшие деньги мне нет никакого смысла информацию сливать, да еще и неприятности на себя притягивать.

— От "Триады" тоже могут быть неприятности, — намекает Тигр.

— Тигр, давай без этих. Я цену назвал, ты ее услышал. Устраивает — плати! — я демонстративно протянул руку ладонью вверх. — Не устраивает — досвидос! Не будем тратить зря время на порожние разговоры. У меня дел полно.

— Рерольщик? — спрашивает Тигр.

Я не отвечаю, лишь равнодушно пожимаю плечами. Он несколько секунд всматривается мне в глаза, потом бросает вопросительный взгляд на Сая. Тот лишь слегка двигает кистью руки. И что это значит?

— Держи! — говорит Тигр и в мою руку падает десять монет.

Ничего себе! Он таскает с собой такие деньжища! Бегло

проверяю их и забрасываю в рюкзак. Поднимаю взгляд на Тигра, довольно улыбаюсь. Вот так, в легкую, срубить такую кучу бабла!

— Элики, — говорю Тигру. — Перед турниром я принял эликсиры, увеличивающие основные характеристики на сто пятьдесят единиц. Превосходные эликсиры, но только прибавляют не сотню, а сто пятьдесят единиц.

— Врешь! — резко бросает Тигр. — Нет в игре таких эликов.

Опять пожимаю плечами.

— Вы спросили, я ответил. Честно! Как–то же я поднял свои характеристики? Вариантов, как мне это удалось, вы никаких не знаете. Почему это не могут быть элики?

Триадцы переглядываются. Молчат несколько минут, по клановому каналу обмениваются мнениями. Я терпеливо жду. Свои деньги я получил, на рюкзак бафы от воров наложены, бояться мне нечего. Можно и подождать несколько минут за такие деньги.

— Откуда у тебя эти элики? — наконец задает вопрос мне Тигр.

— Это стоит еще сто тысяч, — закидываю удочку я.

Тигр опять смотрит на Сая. Тот вновь двигает рукой, уже гораздо сильнее. На этот раз даже я понимаю, что означает это движение. Отказ. Ну и ладно, не очень то и хотелось.

— Не наглей. Ты и так неплохо поимел с нас.

Это Тигр мне говорит.

— Элики мне дал Альтаир, глава клана "Серебряный риф", — говорю я ему в ответ.

Быстрый обмен взглядами, легкий кивок Сая, и вопрос Тигра мне:

— Откуда они у него?

— Без понятия, — отвечаю. — Об этом он мне не сказал, да я и не спрашивал. Все? Вопросы еще есть ко мне? Мне надо идти, все равно я вам больше сообщить ничего не смогу. Все что знал, я вам уже сказал.

Секунду еще смотрю на них, а они смотрят на меня. Сказать, по видимому, им мне больше нечего.

— Ну, тогда пока! — машу им ручкой и отхожу на несколько шагов.

Открываю Книгу заклинаний и опять начинаю читать заклинание телепортации. Надо поскорее перетащить дроп из лагеря мятежников и сдать его скупщикам. И так подзадержался здесь из–за своих смертей.

— Погоди, Эвери!

Ух, ты! Это Сай ко мне обратился. Невероятно! Этот надменный молчун снизошел до обращения ко мне.

— Нам нужны доказательства, — говорит Сай.

— Какие еще доказательства? — удивляюсь я. — Откуда они у меня? Я вам наводку дал. Обращайтесь к Альтаиру за доказательствами.

— Погоди, Эвери! Не горячись! — успокаивающим тоном говорит Сай. Умеет он, когда хочет, быть вежливым. — Сам понимаешь, такие секреты кланы не выдают. И Альтаир нам ничего не скажет.

— Ну, а я тут причем? Или ты думаешь, что Альтаир мне что–то скажет?

— Ты работаешь с ними. Или на них. На клан "Серебряный риф". Значит, у тебя есть доступ в их клановый замок.

— Я не работаю на них! — возражаю я. — И у меня нет никакого доступа в их замок. Я даже не знаю, где он находится!

— Мы знаем.

— Вот и замечательно! Идите и захватите этот замок. И получите свои доказательства. Неужели "Триада" не сможет захватить замок какого–то клана?

— "Триада" может захватить замок любого клана, — пафосно заявляет Тигр.

— Кроме замка клана "Серебряный риф", — мрачно добавляет Сай.

Вот это номер! Триадец признается, что его клану что–то не под силу! Сегодня день сюрпризов!

— Почему? — спрашиваю я у Сая. — У "Серебряного рифа" настолько сильный замок, что его не сможет захватить даже "Триада"?

— Не в этом дело, — морщась, отвечает он мне. — Сам по себе замок не такой уж и крутой. Просто он расположен там, где его не достать.

Интересно! Это где же такие места есть в "Битве богов", что там даже клановый замок нельзя атаковать?

— И где же? — задаю вопрос равнодушным тоном, а самого при этом распирает от любопытства.

— В Аристократическом квартале Бастиона Тьмы, — отвечает Сай. — Один из тамошних дворцов и есть клановый замок "Серебряного рифа".

Ну, ни фига себе! Громко присвистываю от удивления. Тигр согласно кивает головой.

Устроить замок в черте города — это почти немыслимое дело! В любом городе это практически нереально, даже в самом захолустном городишке — кучу репутаций надо заработать и не только с городом, с губернатором, с населением, но еще и с фракцией, с ее первосвященником, со всеми городскими храмами.

А денег вообще надо немерено — землю купить, сам замок построить! Даже в деревнях земля бешеных денег стоит, а что уж говорить про столицу фракции? В городах вообще не занятой земли нет, все в пределах городских стен давно и плотно застроено.

Как Альтаиру это удалось? Ладно бы клан построил свой город — есть парочка кланов, которая так и поступила — но построить свой замок во фракционном городе, а тем более в столице фракции, это что–то из области фантастики!

Понятно, почему замок нельзя взять приступом — атака любого дома в Квартале аристократов приравнивается к атаке города. Чтобы захватить замок "Серебряного рифа", "Триаде" придется сначала захватить город. Город, в принципе, захватить можно, но только если этот город — не Бастион Тьмы. Это одна из сильнейших крепостей в мире! В этом городе одних только неписей проживает больше полумиллиона. А если столицу фракции Тьмы атакует Светлый клан, а "Триада" как раз и является Светлым кланом, то за столицу ффракции и боги Тьмы вписаться могут.

Ловко устроил клановый замок Альтаир!

Но есть у такого варианта и минусы. Территория вокруг замка, причем, любого замка — хоть кланового, хоть принадлежащего отдельному игроку — является собственностью замка и источником его доходов. Чем выше уровень замка, тем на большую территории он распространяет свое влияние, с большей территории собирает доходы — взимает налоги с проживающих на ней НПС и игроков, устанавливает плату за посещение расположенных на этой территории инстансов и других квестовых локаций, берет пошлины за пользование дорогами, пролегающими на землях замка. За каждый уровень замка радиус контролируемой земли увеличивается примерно на километр. Не обязательно это идеальная окружность, чаще границы контролируемой замком земли имеют ломанные линии. Отсчет принадлежащих замку земель начинается от его внешних стен. Хочешь больше земли получить под свой контроль — строй больший по территории замок, но только помни, оборонять растянутый во все стороны замок гораздо сложнее, а желающих его пощипать будет всегда предостаточно.

Разместив же замок на территории, контролируемой другой крепостью — замком или городом — ты никаких земель под свой контроль и в свое управление не получишь.

Многие игроки специально возводили свои замки неподалеку от замков крупных кланов и вместо того, чтобы получать доходы, несли расходы, уплачивая приютившему их клану оговоренную

плату.

Вот и "Серебряный риф" разместив каким–то чудом свой клановый замок в городской черте Бастиона Тьмы, лишился возможности получать доход с окрестных земель. Наверняка, клан еще и регулярно приплачивал городу немаленькую сумму.

— Наймите вора. Или рейнджер пусть проберется в их замок. Или разбойник, — говорю триадцам и показываю на Сая.

Наверняка, он — Грандмастер Разбойник. В плане скрытного проникновения его возможности ненамного меньше возможностей Грандмастера Вора.

— Бесполезно, — кривит лицо Сай. — В Бастионе Тьмы сильнейшие бафы на всем городе висят. И на кварталах тоже. В Квартале аристократов вообще не продохнуть. И разбафить не получится. В случае принудительного падения одного из бафов срабатывает оповещение и вся городская стража на уши становится. Облавы по всему городу.

Да, неслабо устроился "Серебряный риф". Как все же смог Альтаир провернуть это дело — создать замок в черте города? Да еще в Квартале аристократов? Там дворцы и землю под дворцы только аристократам продают. Снять дворец на время — это можно, но этого недостаточно, чтобы вместо дворца сделать клановый замок. Во сколько же ему это обошлось? Страшно представить даже!

— Нужен кто–то, кому Альтаир доверяет. Если он тебе дал эти элики, значит он тебе доверяет. Почему–то никому другому, кроме тебя, он таких эликов не давал.

Вообще–то, давал. Со слов Альтаира, тот воин, которого я вынес в первом поединке на Турнире, тоже был упит этими эликами. Но говорить об этом триадцам я не стал.

— Насчет доверия, это сильно сказано. У нас с Альтаиром была разовая договоренность. Я не работаю постоянно на его клан. И работать не собираюсь. И я не понимаю, как доверие Альтаира может помочь в этом деле? Он что, рецептом поделится? Проще тогда ему денег предложить и купить у него рецепт. Весь вопрос в цене. Предложите ему солидную сумму, от которой он не сможет отказаться. У вас, наверняка, есть солидные деньги.

— "Серебряный риф" не беднее "Триады", — с ходу отвергает мое предложение Тигр, даже не удосужившись хотя бы секунду обдумать его. — Альтаир скорее заплатит в два раза больше, чем мы ему предложим, лишь бы только сохранить за своим кланом монополию на это преимущество, чем отдаст его кому–то другому за любые деньги. С деньгами у него проблем нет.

— Ладно, пусть так. Но от меня вы что хотите? Какие

доказательства вам нужны?

— Нам нужен эликсир. Хотя бы один.

Я с интересом смотрю на Тигра. Неплохие варианты вырисовываются. У "Триады" есть много чего вкусненького.

— А смысл? — спрашиваю его. — Что это изменит? Вы не верите моим словам? Какая разница — что с моих слов вы это знаете, что будете знать, увидев элики?

— Лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать, — глубокомысленно изрекает Тигр. — Кроме того, получив эликсир, мы сможем разобрать его на составляющие и определить его рецепт.

Сай бьет локтем в бок Тигра.

Оба–на! Ни о чем подобном я раньше не слышал. Во мне проснулся профессиональный интерес. Алхимик я или кто? Почему я о таких вещах не знаю?

— Как вы это сделаете? — спрашиваю. — Каким образом? Что…

— Это секрет клана, — Сай пресекает мои вопросы. И возвращает разговор в прежнее русло. — Если ты сможешь войти в замок "Серебряного рифа", то шанс добраться до хранилища с эликсирами у тебя есть.

— Значит, вам нужен хотя бы один пузырь с этим новым эликсиром. Все равно, какой? — уточняю я.

— Желательно, по одному на каждую характеристику, — отвечает Сай.

— Ага, — саркастически говорю я. — А еще желательнее по десять на каждую характеристику. Вдруг с одного пузыря не получится рецепт узнать?

— Берешься? — не обращая внимания на мой сарказм, задает вопрос в лоб Сай.

Я изобразил задумчивость на лице, поднял голову и уставился в небо. Чайки летают, облака плывут. Небо голубое…

— Ну, попытаться, в принципе, можно, — весь в сомнениях произношу я. — Только, конечно, без всяких гарантий! Риск — огромный. Шансы на успех — мизерные. Я бы даже сказал — призрачные. Последствия в случае провала — катастрофические. Можно сразу удалять персонажа и начинать заново. Хотелось бы знать, ради чего я буду так корячиться?

— Мы заплатим. Много. Триста тысяч за каждый добытый и переданный нам пузырек с новым эликсиром.

Я заржал. Ну, Тигр! Ну, насмешил!

— Ладно, ребята. Мне на самом деле пора. Заговорился я тут с вами.

Я повернулся к ним спиной. Сейчас они меня окликнут.

Я не торопясь направился в сторону Гильдии перевозчиков. Она мне была не нужна, но ее хорошо было видно отсюда — двухэтажное здание Гильдии, как гуливер над лилипутами, возвышалось над местными лачугами, и поэтому я избрал ее в качестве ориентира для своего движения.

Иду себе спокойно, мурлыкаю под нос: "какое небо голубое, мы не сторонники разбоя"…

Десять шагов уже сделал, а они никак не определятся. Быстрее думайте!

Продолжаю движение в сторону Гильдии, бросаю любопытные взгляды по сторонам. Вон морлок куда–то потащил корзину с рыбой, вон человек из местных присел у стены, чинит сеть. Поворачиваю голову в другую сторону, ничего интересного. Смотрю вперед. Вон, метрах в ста впереди, из здания Гильдии перевозчиков выходит пятеро разумных, наверняка, игроки. Неписи неохотно тратят деньги на телепорты Гильдии, предпочитают пользоваться ее дилижансами, монгольфьерами или судами.

Слышу позади быстрые шаги, догоняющие меня. Ну, наконец–то!

— Погоди, Эвери!

Оборачиваюсь.

— Сколько ты хочешь? — спрашивает Тигр.

Делаю решительное лицо и машу рукой, словно топором рублю:

— Триста тридцать! — увидев вытянувшееся лицо Тигра, добавляю. — Каждому!

Полюбовавшись пару секунд недоумевающим лицом Тигра, вздыхаю. Не понять вам, чужаки, кондовый советский юмор.

— Шутка! — расплываюсь в улыбке и объясняю чуть подробнее, — киргуду в смысле! — а потом уточняю, поняли ли они меня, — бамбарбия?

Интересно, как им ИскИн переводит мои слова? Судя по их физиономиям, ИскИн им выдал что–то совсем уж нетривиальное.

— Это сколько в игровой валюте будет? — переспрашивает меня Тигр.

Смеюсь и отвергаю дальнейшие подобные поползновения:

— Деньги не интересуют. Совсем!

— А что же ты тогда хочешь? — удивляется Тигр.

— Билет в Кукольный театр. В Кван Тонге, — спокойно отвечаю я.

— Ты с ума сошел, — в унисон говорят Сай и Тигр.

— Ну, как хотите, — развожу руками я. — Если не хотите дать мне билет в Кукольный театр вашего города, то тогда

откройте секрет составления алхимических рецептов по готовому эликсиру.

Молчат. Смотрят на меня, как на новые ворота. Вижу, как в их голове тяжело крутятся мысли. Озадачил я их не слабо.

— Билетами в театр распоряжается Дракон. Самолично, — мрачно роняет Сай.

— Это ваши проблемы, — отвечаю ему я. — Связывайтесь с Драконом. Кроме того, что я назвал, меня у вашего клана больше ничто не интересует. Если вам действительно нужен один из новых эликсиров, то вы согласитесь с моими условиями. А я вам достану такой эликсир. Я смогу. Никто другой не сможет, а я смогу. Я ведь действительно рерольщик и Альтаира давно знаю.

Последнюю фразу я сказал исключительно для того, чтобы создать у них иллюзию моих более тесных связей с главой "Серебряного рифа". И, главное, нигде не наврал. И рерольщик я на самом деле — старого персонажа забросил, начал играть новым, и Альтаира давно знаю — еще бы я его не знал, когда мы с ним пару лет рядом, на соседних строчках, в рейтинге игроков размещались.

— Неравномерный обмен, — говорит Сай.

— А это пусть Дракон решает. Тот, кто владеет секретом новых эликсиров, получает реальное преимущество перед другими. В этой игре это многое значит.

В ожидании ответа гляжу на Сая. Тот молчит, ничего не отвечает, только губы кусает в задумчивости. Перевожу взгляд на Тигра и вижу, что он смотрит мимо меня. Глаза его округляются, одной рукой он толкает Сая, а другой указывает куда–то мне за спину. Сай переводит взгляд в указанном направлении и… мгновенно исчезает в "Стелсе". Я резко оборачиваюсь.

Метрах в пятидесяти от нас стоит та пятерка игроков, которую я несколько минут назад видел выходящими из Гильдии перевозчиков.

"Прыжок"!

Заклинание уносит меня со ставшего опасным места.

Вовремя! Я не успел даже приземлиться, как в то место, где только что мы с триадцами разговаривали, ударил "Метеоритный дождь", заклинание уровня Грандмастера из Магии Земли.

Вот же сволочи эти самураи! Видели, что там стою я, совершенно посторонний человек для их разборок с "Триадой", но не постеснялись применить массовое заклинание по площади, ничуть не заботясь о том, что под их атаку попаду и я. Когда я обернулся и увидел эту пятерку, двое из нее уже стояли в характерной для читающего заклинание мага стойке. В последний момент успел смотаться.

Мне даже не надо было открывать инфу игроков из этой пятерки и смотреть, кто это такие. Я и без всякой инфы прекрасно это понял, как только увидел белые повязки на их головах. Белая лента с красным пятном в самом ее центре, над переносицей, была отличительным символом членов клана "Самураи". У всех других кланов фирменным предметом одежды с соответствующей символикой, свидетельствующей о принадлежности игрока к определенному клану, были плащи, которые каждый клан старался украсить как можно лучше и ярче. Эти плащи обладали повышенными модификаторами и по даваемым ими эффектам превышали даже Уникальные вещи. А у "Самураев" вместо плащей подобным клановым символом были повязанные вокруг головы кожаные или матерчатые повязки белого цвета с ярко–красным кругом посередине, стилизованным изображением солнца. Многие кланы это возмущало, так как это привносило некий дисбаланс — другим игрокам головные повязки были не доступны и, в итоге, получалось, что члены клана "Самураи" могли носить на одну вещь больше, чем другие игроки. А каждая дополнительная вещь, надетая на игрока, это дополнительные усиления его параметров. Разработчики эту ситуацию никак не комментировали, отделываясь приевшейся фразой — "все в рамках игрового сценария".

Интересно, успел Сай уйти из зоны поражения "Метеоритного дождя"? Вряд ли, мало времени у него было — заклинание ударило через пару мгновений после того, как Сай в "Стелс" ушел. А Тигра, наверное, убило. Если на нем не было никаких бафов, то удар "Метеоритного дождя" никакой маг не переживет. Не с их жалким уровнем здоровья. Если маг, конечно, не обкастован защитными бафами. Но никто не будет постоянно ходить под такими бафами, слишком накладно.

Сразу же после приземления, я побежал, стараясь еще больше увеличить расстояние между мною и местом битвы — судя по тому, что там что–то грохотало, маг "Триады" выжил и сейчас дает отпор самураям. Полсекунды бега и снова "Прыжок"!

Чем дальше я буду от места битвы, тем больше шансов уцелеть. Приземлившись, я оглянулся. Разговор с триадцами мы вели почти в самом центре деревни, на небольшой центральной площади, на которой размещался тот самый магазин, в который я сдал часть выбитого с дагонцев–мятежников дропа. Сейчас там разгоралась битва. Судя по двум ее очагам, выжили оба триадца. Не удалось "Самураям" уничтожить их с первого удара.

Вот безумцы! Нападения в Сарагоске были запрещены, но, похоже, ни одну из воюющих сторон это не волновало. Оно и понятно — что сможет сделать с нарушителями местная стража?

Заковать в кандалы и отправить на каторгу в рудники? Ха! Да скорее бойцы что одного клана, что другого, раскатают по бревнышку всю эту деревню. Это вам не Вавилон или какой–нибудь другой крупный город. Это всего лишь большая деревня в самом захолустье материка Сарак.

Ладно, пусть эта семерка психов воюет, мне надо завершить здесь свои дела. Я в который уже раз открыл перед собой Книгу заклинаний. На этот раз мне никто не помешал и через несколько секунд я стоял в лагере мятежников перед сваленными в большую кучу шмотками. За время моего отсутствия их никто не тронул. Да и кто мог тут их тронуть?

Перебирая валявшиеся на земле предметы экипировки и стараясь отобрать более дорогие, оставив более дешевые на потом, я за десять минут вновь полностью забил весь рюкзак. Прикинул, сколько вещей еще осталось. Куча уменьшилась примерно на треть, две ходки еще придется сделать. Не хватает мне все же моей грузоподъемности. Чем выше уровень, тем тяжелее становятся вещи, тем больше места они занимают в рюкзаке. Старая проблема вновь поднимается в полный рост. Надо как–то ее решать.

Я открыл Книгу заклинаний и телепортировался в Сарагоску. Маячок в ней я установил как раз напротив Гильдии перевозчиков.

Только я появился в деревне морлоков, как меня чуть не сбила выбегающая из гильдии толпа игроков. "Самураи"!

Грохотало по всей деревне. В разных ее концах с неба сыпался ледяной град, огненный дождь, метеоритные камни. Похоже, к триадцам тоже подкрепление прибыло.

Битва шла по всей Сарагоске, вместо нескольких очагов сражений, разбросанных по округе, вся деревня превратилась в один большой очаг войны и только здесь, возле Гильдии перевозчиков сохранился небольшой островок затишья. Но это, судя по тому, что я увидел, бросив быстрый взгляд по сторонам, ненадолго. Вокруг пылали дома, от многих строений не осталось даже одной целой деревяшки, лишь кучки золы и пепла. Там, где двадцать минут назад мы с триадцами вели разговор, кругами расходились кольца огня, а в небо взмывали огненные шары, которые, достигнув пика своей траектории, по крутой параболе опускались вниз. Красиво! Беглого взгляда оказалось достаточно, чтобы оценить открывшуюся мне картину и восхититься ей.

Пропала деревня. Нет больше Сарагоски…

Надо срочно отсюда сваливать! Не с моим здоровьем ошиваться здесь. Если не от шальной стрелы, то от массового заклинания можно погибнуть в любой момент. Я подскочил к

зданию Гильдии перевозчиков и спрятался в углу, образованному стеной дома и высоким крыльцом. Здание каменное, единственное каменное здание в этой деревне. Оно хоть как–то защитит меня, пока я буду кастовать заклинание телепортации на Кенол. Надо срочно, как можно быстрее, дергать с этого негостеприимного материка. За все время жизни моего героя меня столько раз не убивали на Кеноле, сколько раз убили за пару дней на этом Сараке.

"Вы не можете использовать заклинание "Телепортация" для перемещения на заданное расстояние — у Вас не хватает маны.

Попробуйте использовать это заклинание для перемещения на меньшее расстояние".

Что? Не хватает маны? Да у меня сто с лишним тысяч единиц маны и этого не хватает, чтобы построить портал на Кенол? Да сколько же тогда для этого маны надо?

Что же делать? Воспользоваться камнем возврата?

Почти рядом со мной, в паре метров от здания Гильдии, заколотили о землю огненные капли. Кто–то применил "Огненный дождь", еще бы чуть–чуть и задело бы меня. Чудо, это просто чудо, что я выжил!

К демонам все! Активация камня возврата целую минут требует, за это время меня сто раз здесь убьют. И плевать на эти сорок тысяч, которые я хотел сэкономить, надо срочно уносить отсюда ноги, а то, не ровен час, эти психи разрушат и здание Гильдии перевозчиков. А это — единственный путь для меня из развернувшегося здесь ада.

Дождавшись, когда огненные капли перестали бить в землю, я рванул из своего укрытия и взбежал на крыльцо.

— Эвери, стой!

Ага, разбежался! Кому я там понадобился? Вот ненормальный — стой, говорит! Псих!

Я резко рванул дверь на себя и ввалился внутрь дома. Маг, ошалевшими глазами смотрящий на меня. Круглый зал, окруженный колонами. Стандартная и привычная обстановка Гильдии перевозчиков. Грохот боевых заклинаний, пробивающийся сюда даже сквозь каменные стены.

— На Ченрод! к Храму Воды! Срочно! Вот деньги! Скорее!

Я судорожно начал отсчитывать монеты.

— Вот! Держите деньги! Сорок тысяч золотых талеров! — бросаю на стол перед магом кучу монет. — Быстрее открывайте окно!

Сзади открылась и закрылась дверь. Кто–то вошел в Гильдию, но я не стал даже оборачиваться — в середине зала с колонами

открывалось окно портала. Миг, и окно портала стабилизировалось, бросаюсь к нему, крикнув на прощанье магу:

— Если хочешь жить, убирайся отсюда поскорее! Ты же не бессмертный!

Я был уже в шаге от портала, когда услышал:

— Эвери!

Отстань, кто бы ты не был!

Шаг в серебристое зеркало портала, и я появляюсь на островке в Южном океане, неподалеку от Храма Воды. Облегчено вздыхаю. Вырвался! Остаться в живых в том бедламе, что сейчас развернулся в деревне Сарагоска, я бы ни смог ни при каких обстоятельствах. Нет у меня ничего, чтобы суметь выжить в таких замесах.

В меня ударяется чье–то тело и я кубарем лечу по песку. Встаю, отряхиваю песок с одежды, поднимаю выпавший из рук посох и, наконец, оглядываюсь. Передо мной стоит монах и нагло скалится мне в глаза. Смотрю его инфу. Человек, Путь Тьмы, 312–й уровень, имя — Сакугава, клан "Самураи".

— И что тебе надобно, старче? — задаю вопрос.

Этот торопыга моим портальным окном воспользовался. Заяц! Бесплатно сюда телепортнулся. Прыгнул в портал сразу вслед за мной. Гильдия перевозчиков за такие дела наказывает — за первый раз штраф в размере сто тысяч берет. Пока не уплатишь, воспользоваться услугами Гильдии не сможешь — ни порталами, ни дилижансами, ни судами, ни дирижаблями. За второй раз — штраф в миллион, а за третий — каторга на полгода и в дальнейшем отсутствие возможности пользоваться услугами Гильдии.

— Привет, Эвери! Разговор есть. Ты позавчера кубок выиграл на Турнире, — быстро говорит, словно слова выплевывает, Сакугава. Оглядывается и спрашивает, — где это мы? Тут, есть местечко, где спокойно посидеть можно? Таверна или что–нибудь в этом роде?

Дежа вю просто какое–то.

— Нет здесь никаких таверн, — отвечаю. — Это вообще край земли.

У клана "Самураи" ничего интересного для меня нет. Придется брать деньгами. Тысяч двести, я думаю, самое оно будет.

— Говори быстрее, что у тебя за дело ко мне, и разбегаемся по своим делам. Честное слово, — говорю проникновенным голосом, прижимая руку к груди. — Нет времени на лишние разговоры.

— Наши аналитики посчитали…

— Это секретная информация, — не дослушав, отрезаю я.

— Э? — уставился на меня монах.

— Ай, ладно, — махаю рукой. — Уболтал. Сто тысяч с тебя и я выдаю тебе эту тайну. Большую и совершенно секретную. Особой важности тайну!

— Что так дорого? — недовольно спрашивает монах. — А вдруг оно того не стоит?

Я отворачиваюсь и иду в сторону Храма Воды. Пока погода не изменилась надо быстрее до него добраться. Тут погода каждую секунду может меняться. Сейчас легкий дождик накрапывает, а через пару секунд снегопад сыпать будет.

— Как хочешь, — бросаю монаху через плечо.

— Эй, Эвери! Погоди! Ты хоть намекни, о чем речь. Не хочется кота в мешке покупать!

— "Триада" купила и не поморщилась.

— "Триада"? — переспросил Сакугава. — Послушай, Эвери, у меня сейчас нет с собой столько денег…

— Давай так, — перебиваю я его. Останавливаюсь и поворачиваюсь к нему. — Ты возвращаешься к себе, обсуждаешь это с кланом, а вечером встретимся в Вавилоне и я отвечу на твои вопросы. На все, на которые смогу ответить.

Монах задумчиво смотрит на меня. Думает. Ну, думай, думай. Все равно никуда не денешься, согласишься с моим предложением.

— У тебя камень возврата привязан где–то? А то они, — я указал на здание Гильдии перевозчиков, — тебя обслуживать не будут.

— Привязан, конечно! — очнулся от раздумий монах. — Во сколько встретимся? Давай в шесть вечера? Через четыре часа.

— Нет, — поразмышляв пару минут, ответил я. — В десять вечера давай. Улочку между аукционной площадью и Гильдией букмекеров знаешь? Вот на ней, сразу у площади, встретимся. Там забегаловка есть, если вдруг кто опаздывать будет, там подождать можно.

— Договорились!

Мы пожали друг другу руки и Сакугава начал активацию камня возврата.

А я направился к Храму Воды. Мне предстояло общение с его Верховным жрецом. Тяжелое общение. Принести кому–то тягостную весть — приятного в этом мало. Никому такого не пожелаю.

— Мастер, я принес вам печальное известие. Проксимо мертв.

Верховный жрец Храма Воды молчит. На его лице — удивление, непонимание, горе. Смотрит на меня и ждет, что я

еще скажу ему. Объяснений ждет. Рассказа о произошедшем.

А не будет никакого рассказа!

Не будет никаких объяснений. Сможет — сам все поймет. А не сможет — значит и не надо ему ничего понимать.

— Вы были правы, Мастер. Нам, бессмертным, в этом мире проще всего понять людей. Они похожи на нас. Почему–то.

Смотрю прямо в глаза тритону и добавляю:

— Это я убил Проксимо. И остальных.

Первая реакция жреца — изумление. Потом неверие. Но оно быстро сменяется негодованием. И болью. Жрец в гневе поднимает руку с трезубцем, только я вижу — никакой это не трезубец, это посох, сделанный в виде трезубца. Трезубцы относятся к классу копий, а жрец — маг. Грандмастер Магии Воды. Если захотел убить меня не магией, а зажатой в руке палкой, значит действительно забыл все от боли в сердце. Убьет меня, ну и пусть. Я ему мешать не буду. Возрождением больше, возрождением меньше — какая нам, бессмертным, разница? Это ведь игра, всего лишь игра. Вот только непонятно, почему так скверно внутри, почему мне так стыдно за то, что отщепенцами стали именно люди?

Негодование в глазах жреца уступает место озарению. Пониманию. Сначала неясному, а через миг — полному.

Озарение сменяется печалью. И еще большей болью, чем мгновение назад плескалась в его глазах.

Жрец опускает голову, отворачивается от меня. Быстро скользит по ледяному полу к бассейну в центре зала, напротив изваяния Дагона. Это даже не бассейн, аккуратная прорубь в толще льда, под ней — бездонный океан. Родная стихия жреца. Тритон с разбегу бухается в прорубь и исчезает в пучине.

И только внезапно появившийся у меня в руках свиток да одинокая системка напоминает о том, что он только что был тут:

"Вы выполнили задание "Помощник Верховного жреца Храма Воды".

Вы получили награду: свиток призыва детеныша Кракена".

Вот и закончилось это непростое задание. Задумчиво верчу свиток в руках.

— Не везет нам с тобой, Прив, с наградами. Никак не удается нам получить Легендарные вещи. Надеюсь, в других храмах к нам будут более щедрыми.

Бросаю свиток в рюкзак, и оглядываю Храм. Домой, в Вавилон, перемещусь прямо отсюда. Не буду выходить на улицу — там холодно и сыро, а здесь просто холодно. Отхожу к стене, достаю из рюкзака камень возврата, только начинаю его

активацию, как перехватываю полный ненависти взгляд одного из жрецов Храма. Он, заметив, что я смотрю на него, резко отворачивается и быстрыми шажками скрывается в одном из боковых коридоров, но я успеваю прочитать его информацию — НПС, человек, маг, 212–й уровень, клан "Потерянный Храм".

Тяжело вздыхаю. Кого–то спас от уничтожения, кому–то помешал в осуществлении их наполеоновских планов. Все, как в реальной жизни. Всем не угодишь.

Мотаю головой и выбрасываю из нее лишние мысли. Эпопею с Храмом Воды я закончил, теперь их внутренние отношения — не мои проблемы. Пусть сами решают их. У меня своих забот хватает.

Мне еще куча дел предстоит. Надо профессией Заклинателя заняться, поднять ее до Грандмастера, благо все необходимое у меня для этого есть. Потом разобрать созданные свитки с заклинаниями, часть себе оставить, а остальное на алтарь Анабет отнести — репутацию у богини тоже надо наконец–то до "Восхищения" довести. Потом в какой–нибудь маленький городишко прыгнуть, денек там погулять. Если два клана на меня уже успели выйти, значит очень скоро и остальные начнут выходить. В Вавилоне они меня не найдут, слишком уж большой город, гадалки тут особо не помогут. А вот в маленьком городке меня найдут быстро.

И с наградой дагонцев надо что–то делать. Вот же подкинули задачку.

Я достал из рюкзака камень возврата. Минута на его активацию и я стою в своей комнате в Верхнем Вавилоне. Передо мною стол, полностью заставленный ингредиентами. И это еще не все — в шкафу и в сундуке еще больше ингредиентов находится. Вот ими я сейчас и займусь. Специально встречу с Сакугавой отложил на вечер, чтобы успеть хотя бы половину ингров переработать.

Что же делать с наградой дагонцев?

Я достал полученный от первосвященника Храма Воды свиток и открыл его свойства.

"Заклинание призыва (Магия Воды, Магия Природы). Вес: 35. Прочность: 1/1.

С помощью этого заклинания вы призовете существо:

детеныш Кракена (полуразумное).

Свойства призываемого существа:

Уровень: 500. Сила: 25 000. Здоровье: 200 000 000.

Особенности:

1. Регенерация: 1% от максимального уровня Здоровья в секунду.

2. Регенерация в воде: 5% от максимального уровня Здоровья в секунду.

3. Одновременно может атаковать несколько целей.

4. Нельзя наложить проклятия.

5. Нельзя наложить благословения.

6. Скорость перемещения по суше: — 75%.

7. Скорость перемещения в воде: +75%.

8. Нет ограничений в развитии.

Умения:

1. Лечь на дно (активируемое по команде хозяина, не может быть применено на суше).

2. Реликт (активируемое по команде хозяина) — окаменение при снижении уровня Здоровья ниже 25% от его максимального значения и при активированном умении "Лечь на дно". В этом состоянии существо не восприимчиво к физическому урону. Эффект от любого вида Регенерации в состоянии окаменения снижается в сто раз.

Желаете использовать заклинание?"

Даааааа… Впечатляет…

Двойная магия… Двести миллионов здоровья! Валерка сказал бы — "Опупеть!". Я и сам чуть не опупел, когда прочитал эти строки. А регенерация? Пять процентов от двухсот миллионов — это десять миллионов! Десять миллионов единиц здоровья в секунду восстанавливает! Кто сможет убить такого?

У Безумного Охотника — миллиард единиц здоровья. Но у него нет такой дикой регенерации! Его можно убить и его убивали. И не один раз! А как убить этого монстра? Нет, целым кланом, конечно, можно это сделать. Совокупный урон сотни бойцов, наносимый за секунду времени, превысит в несколько раз способности по регенерации. Может, даже сотни бойцов не понадобится. Но ведь он, этот монстр, все это время, пока его убивать будут, не станет же молча и спокойно смотреть на это! А с его силой он будет ваншотить любого противника! И это даже без учета бонусов за каждые пятьдесят единиц! Я даже боюсь представить, какие там у него бонусы.

А самое главное, если этот монстр всего лишь детеныш, то каков тогда его папаша? Или мамаша? У обычных мобов уровень взрослых особей в несколько раз больше уровня детенышей. Уровень взрослого кролика, например, в пять раз больше уровня крольчонка. А уровень матерого волка выше уровня волчонка в десять раз.

Это что же, у взрослого Кракена 5000–й уровень?

Я представил себе такого монстра. Прикинул, сколько у него может быть здоровья, и содрогнулся.

Бррр… Я повел плечами. Да, нет! Бред! Не может такого быть. Нет такого монстра в игре. Нет для них никаких задач. Не вписываются они в игровой сценарий. Лишние такие монстры на этом празднике жизни.

"Внимание! Клан "Потерянный Храм" занес Вас в свой Черный список".

Я уселся на пол и рассмеялся. Сидел на полу и хохотал, как сумасшедший.

Истерика.

Со всеми может случиться.

— Босс, может, хватит уже?

— Ха–ха–ха, Прив… Ха–ха–ха… Проксимо… Покорить мир, покорить мир… Ха–ха–ха… А я дураком его считал… Ха–ха–ха… А он… Ха–ха–ха… Прив… Ха–ха–ха.. А не покорить ли нам… Ха–ха–ха… Вырастим нашего детеныша… Ха–ха–ха… Нашего детеныша! Ха–ха–ха… Нашего с тобой, Прив, детеныша… Ха–ха–ха… Если я его папаша, то…Ха–ха–ха… ты, Прив, тогда кто? Ха–ха–ха.. Если Призрачных рыцарей за несколько месяцев до четырехсотого уровня догоняют, то почему бы нам… Ха–ха–ха… Почему бы нам не поднять нашего малыша уровня так… Ха–ха–ха…

Поток ледяной воды обрушился на меня.

Я вскочил, дико вращая глазами.

— Прив, мерзавец! Ты что творишь?

— Успокоился?

Я прислушался к себе? Истерика прошла. От нее не осталось и следа.

Я посмотрел на свою одежду. Странно, если искупаешься в одежде в океане или в реке, то выйдя из воды, одежда моментально становится сухой. А сейчас я стою, весь промокший до нитки, и одежда, похоже, совсем не собирается высыхать. Ну, с этим мы сейчас быстро справимся. Я дал мысленную команду и мое тело покрыла Аура огня. Несколько секунд язычки пламени бегали по одежде, высушивая ее, лишь легкий пар поднимался от нее.

— Совсем неписи обнаглели! — пробурчал я и покосился на Прива. — Уже в черный список бессмертных вносят.

Я взял со стола свиток призыва детеныша Кракена и спрятал его в шкаф. Туда же положил и артефакт "Семь кувшинов Кали". Пусть полежат там до лучших времен. Продать их я всегда успею.

А может, и не буду продавать. Сам их использую. Призову детеныша Кракена и пройдусь с ним огнем и мечом по всему материку, по неизведанной его части. И никакие монстры мне будут не страшны. Темный Эвери и Кракен — это сила! Покруче

любого галантерейщика с любым кардиналом будет.

Главное, на игроков не нарваться. Если я призову его и об этом узнают другие игроки, то сразу же начнут охотиться за моим детенышем. Нашим с Привом детенышем. Ну, еще бы — за убийство призванного существа, уровень которого превышает уровень убившего его игрока, столько опыта отваливают, сколько и за сотню обычных мобов своего уровня не получить. Разумеется, это правило не распространяется на обычных существ, призываемых Магией Природы, и демонов, призываемых Магией Тьмы.

Жаль, что свитком воспользоваться можно только один раз. Но, тут есть некие варианты. С помощью Камня Душ можно увеличить количество призывов заключенного в свиток существа. Вот только Камни Душ достать нелегко. По словам разработчиков, каждый день в игре герои находят десять таких Камней. Один–два Больших Камней Душ, два–три Средних Камня Душ и пять–шесть Малых Камней. Мелочь. Чуть больше трех с половиной тысяч в год. На девяносто миллионов игроков.

На аукционы в игре эти Камни не выставляют. Те, кто желает продать их, делают это в реале. На е-бэе или подобных площадках выставляют такие камни. По бешенным ценам выставляют. И долго они там не залеживаются.

Глава 7

— Там еще шмоток тысяч на двадцать осталось, представляешь? Пришлось все бросить и срочно удирать с Сарака. Там такой замес начался, что я еле ноги унес.

— Так ты же маячок поставил, — удивилась Оксана. — Портанись туда и забери свой дроп. В чем проблема, не пойму?

— Маны не хватает.

Мы с Оксаной бок о бок бежали по парку и болтали о всякой всячине. Сейчас я рассказывал ей о своих последних приключениях. Традиционная утренняя пробежка, ставшая уже привычной за последние дни.

— Не знаю, сколько нужно для этого маны, но открыть портал с одного материка на другой я не могу, — я широко зевнул. — Но это не страшно. Ничего с этим дропом не случится. Никто в той глуши не бывает, так и будет эта куча шмоток лежать там никем не тронутая. А я как–нибудь при случае, если буду на Сараке, смотаюсь туда. Маячок то с моей карты никуда не денется.

Я опять зевнул. Спать–то как охота. А на Сараке я скоро побываю. Там Храм Воздуха находится, а его я решил следующим посетить в своем паломничестве по Храмам Стихий. Вот завершу свою аферу с эликами Альтаира и сразу на Сарак прыгну. Пора уже добивать этот квест и заняться проблемой Прива. Так он вроде пока неплохо себя чувствует, но кто знает, как долго это будет продолжаться?

— А у тебя как дела в игре? — спросил я.

— Ай, — недовольно махнула рукой Оксана. — С квестом одним проблема. Никак не могу его выполнить. Давно с ним мучаюсь.

— Что за квест? Может тебе помочь с ним?

Оксана рассмеялась, посмотрела на меня со смешинкой в глазах. До чего же она у меня красивая!

— Не смеши, Сережка! Куда тебе с твоим двадцать третьим уровнем до таких заданий! Расскажи лучше, почему самураи на членов "Триады" напали? Странные они, сидят где–то на задворках второй полусотни, а прыгают на первый клан в игре.

Я зевнул и помотал головой, разгоняя сон.

— Они не всегда там были, когда–то в первую десятку входили. Это "Триада" их туда опустила. Давно уже. У них перманентный конфликт уже несколько лет длится.

— Ну, так почему они не спрячутся подальше и не сидят тихо, как мышки? Почему они первые на триадцев нападают?

Ведь у них никаких шансов нет! Слишком неравные силы.

— Неа, — не согласился я. — "Самураи" не такой уж и слабый клан. Не намного слабее "Триады".

— Как? — изумилась Оксанка. — Почему же они тогда в конце первой сотни рейтинга болтаются?

— Это из–за замка все. Как "Триада" разрушила их клановый замок на Кеноле года три назад, так и не дает им никак отстроится по новой. Только самураи отстроят замок уровня до двенадцатого, так "Триада" на него нападает и разрушает до основания. Как они только не держали в тайне места, где свой замок возводят, как только не прятали его, "Триада" всегда его находила и разрушала. А замок на Кеноле — самый важный для рейтинга. Кенол — главный материк в игре, на нем главные города фракций расположены. Удивительно не то, что "Самураи" в конце первой сотни зависли, а то, что они без замка двадцатого уровня на Кеноле вообще в этой сотне держатся.

— Они что, не могут наемников привлечь? Для такого дела можно вообще все ведущие кланы нанять!

— Замок долго строится. Не будешь же все это время наемников держать и платить им бешеные деньги! Так и разориться можно. А когда "Триада" нападет — они не знают. А вот "Триада" знает, когда нападет на замок самураев. И заранее самые крутые кланы наемников вербует. Ваш клан, кстати, тоже постоянно привлекает.

Я опять зевнул. Зря я на эту утреннюю пробежку вышел после бессонной ночи. Чувствую, что вместо пользы здоровью от нее один вред будет, но уж очень хотелось Оксанку увидеть.

— А "Самураи" на других материках пытаются замки "Триады" разрушить, — продолжил я свой рассказ. — Это на Кеноле они слабы без замка. Бафы от артефактов в Башне замка только в пределах материка действуют. А на других материках у "Самураев" везде замки до двадцатого уровня отстроены. Там они на равных с "Триадой".

Я зевнул и только открыл рот, чтобы продолжить, но Оксана перебила меня:

— Что ты тут раззевался весь? Ты же говорил, что ночью не сидишь в игре! Что у тебя режим! Здоровый образ жизни! А ну признавайся, чем ночью занимался?

И она застучала своим кулачками мне по плечам и спине.

— Все! Все! Все! Сдаюсь! — в притворной панике закричал я и поднял руки, демонстрируя полную и безоговорочную капитуляцию. — Профу вчера качал. Заклинателя. Почти всю ночь свитки мастерил, хотел до Гранда ее догнать. Под утро только спать завалился.

Прокачивать профессию Заклинателя я начал сразу же после того, как Прив вылил на меня кувшин с ледяной волной. Взял себя в руки и, как не претило мне заниматься этой нудной работой, упорно принялся за изучение рецептов и составление свитков заклинаний. Первая системка обрадовала меня уже через полчаса:

"**Ваше мастерство Заклинателя повысилось. Текущий статус: Послушник.**

Теперь Вам доступно создание свитков с боевыми заклинаниями Магии Стихий.

Вы получаете награду (бонус): Ваша Сила магии увеличена. Сила магии: +10%".

Еще через час система сообщила мне, что я достиг уровня Адепта и могу создавать свитки с заклинаниями из Магии Смерти. Сила магии выросла еще на десять процентов.

Спустя два часа я стал Экспертом Заклинаний и мне стали доступными свитки с заклинаниями других магий Темной стороны — Магии Хаоса и Тьмы.

А еще через четыре часа я, будучи уже Мастером этой профессии, мог мастерить свитки с заклинаниями из магий Светлой стороны, но, увы, доступны мне были только Магия Света и Магия Порядка. Для создания свитков с заклинаниями из Магии Жизни — магии антагонистичной мне фракции — необходимо было стать Грандмастером в этой профессии. На достижение этого уровня мастерства должно было уйти около восьми часов.

К этому моменту голова у меня шла уже кругом, дико хотелось все бросить и как–то развеяться. Но я чувствовал, что если в этот раз не добью профессию Заклинателя до высшего уровня, то не смогу этого сделать больше никогда — у меня просто не хватит силы воли заставить себя снова сесть за выстраивание сложных конструктов из ингредиентов и изготовление свитков с заклинаниями.

— Догнал?

— А? Что?

— Догнал профу до Гранда? — переспросила Оксана.

— А, да. Догнал.

Когда передо мной появилось последнее системное сообщение:

"**Ваше мастерство Заклинателя повысилось.**

Текущий статус: Грандмастер.

Теперь вы можете создавать свитки с любыми заклинаниями.

Вы получаете награду (бонус):

Ваша Сила Магии увеличена. Сила Магии: + 10%.

Вы достигли максимального уровня мастерства в профессии Заклинателя",

мне уже ничего не хотелось. Ни радости, ни даже простого чувства удовлетворения я не испытывал. Я чувствовал себя выжатым, как лимон. Единственное, чего мне хотелось, так это как можно быстрее добраться до кровати и завалиться спать.

Что я и сделал. А через пару часов проснулся и, кое–как натянув на себя спортивную одежду, полусонный побежал в парк, к своей Оксанке.

— Ну, так и спал бы себе дальше. Отсыпался бы. Зачем сюда прибежал?

— По тебе соскучился! — ответил я, поймал ее в охапку и, развернув к себе лицом, поцеловал.

— Мы же с тобой только вчера виделись, — прошептала Оксана, впиваясь в мои губы.

Отдышавшись после долгого поцелуя, она ударила меня кулачком в грудь.

— Нахал!

И побежала в сторону турников.

Я догнал ее и пристроился рядом.

— Ксюх, а Ксюх, — я немного смущенно посмотрел на нее. — Перебирайся ко мне? У меня квартира трехкомнатная. Я один в ней живу. Перебирайся, а? Зачем тебе комнату снимать?

Оксанка только рассмеялась и еще быстрее побежала к турникам. Двадцать минут упражнений, и она убежит домой. У нее институт, ей учиться надо, а не глупостями заниматься. Так она ответила мне вчера на мое предложение.

И я побегу домой. К своему кокону. А куда мне еще бежать?

— Эй, Эвери! Подожди!

Я остановился и посмотрел назад.

О! Ордынцы нарисовались. Восьмой клан в рейтинге. Российский клан. Точнее, клан всего бывшего СССР, страны исчезнувшей с политической карты мира много лет назад. Земляки. Когда–то и я состоял в этом клане. Не очень долго. Но вполне достаточно для того, чтобы плотно познакомиться со многими его членами. Некоторых из них я даже знал в реале. Вот эту девушку, например, я знал. Очень хорошо знал. Мы с ней даже встречались пару месяцев, пока не поссорились и не разбежались в разные стороны.

— Привет, Мира. Привет, Шерлок, — вежливо здороваюсь с земляками.

— Посидим где–нибудь? — предлагает Мира. — Разговор есть.

— Зачем время тратить? Разговоры и на ходу можно разговаривать, — отвечаю я, разворачиваюсь и следую своей дорогой.

— А ты куда идешь? — спрашивает Мира, пристраиваясь рядом. С другой стороны от меня шагает Шерлок.

— В Нижний Вавилон, на кладбище. Нужно шмот на алтарь в храме сбросить. Репу Анабет качаю.

— А, понятно, — кивает Мира и, помявшись пару секунд, продолжает, — тут такое дело…

Мира умолкает и кидает через меня взгляд на Шерлока, приглашая его к разговору.

— Ты пару дней назад Турнир выиграл, — это уже Шерлок говорит. — Мы ролики с твоими боями посмотрели. Посчитали, прикинули. Получается, что у тебя какая–то фишка есть. Слишком сильный урон у тебя был.

— Возможно. И что с того?

— Что за фишка? — спрашивает Шерлок.

Я остановился и укоризненно посмотрел на него.

— Шерлок, ты парень хороший, но наивныыыыыййййй, — протянул последнее слово я. — До триста пятого уровня докачался, а не понимаешь, что никто в этой игре свои тайны выдавать не будет.

Я перевел взгляд на Миру и добавил:

— Бесплатно.

И пошел дальше своей дорогой. А они пусть соображают, что дальше делать. Мира, наверняка, и до встречи со мной все прекрасно понимала, да и Шерлок совсем не наивный юноша. Это он только прикинулся простаком. Почему бы и не попробовать на халяву разжиться чужим секретом?

— Сколько?

Это Мира демонстрирует практичный подход. Судя по голосу, довольна до ужаса. Не рассчитывала, небось, на такой быстрый исход дела.

Деньги, наверняка, у них с собой. Сколько с них содрать? Может тысяч двести? Или триста? Или может, наоборот, землякам скидку сделать?

— Сто, — отвечаю Мире. — Только сначала скажите, как вы определили, что у меня свой секрет есть?

— А что тут определять, — презрительно оттопырив нижнюю губу говорит Шерлок. — Мы же не первый год играем, одного беглого взгляда на характеристики достаточно, чтобы понять, кто какой урон должен наносить. Даже без всяких расчетов, только на одной интуиции, любому игроку с опытом видно, что у тебя урон зашкаливает.

Я кивнул. Насчет интуитивного ощущения урона Шерлок правильно сказал. Это мне знакомо. Это любому игроку, проведшему немало времени в игре, знакомо.

— Понимаешь, каждый победитель Турнира попадает под пристальное внимание кланов, — с умным видом начала объяснять мне банальные вещи Мира. — Если этот игрок не состоит ни в каком клане, то его рассматривают или как потенциального члена своего клана, или как потенциального члена враждебного клана. Когда к тебе и к твоим боям внимательнее присмотрелись, то возникли вопросы. Наши аналитики с охотником поговорили, которого ты во втором поединке завалил. Ты по нему заклами третьего уровня бил. Потом с шаманом пообщались, с другими твоими противниками. Они нам логи боев показали, все системки об уроне подняли из архива. И получается, что даже при самых максимальных бафах и эликах у тебя урон превышает максимально возможный для твоей раскачки.

— Понятно, — усмехаюсь я.

Как, оказывается, у них, у топ–кланов, все серьезно! Два дня всего прошло после окончания Турнира, а они уже успели с его участниками связаться, логи боев поднять. Не поленились.

— Ну, так что? — спрашиваю. — Покупаете мой секрет за сто тысяч?

Больше ста тысяч брать нельзя. Чревато. Жадность фраера сгубила. Уверен, топ–кланы и больше заплатили бы за эту инфу. Информация одна, но цена у нее в разных случаях разная. Если эксклюзив только для одного клана, то ее можно и за миллион продать. А если инфа разглашается многим, то цена ей в самый базарный день — сто тысяч, не больше. Но и желающих ее купить будет много. Я рассчитываю осчастливить ею кланов двадцать, а то и больше. Если успею. Главное, чтобы они ко мне не все одновременно подкатили. "В очередь, топ–кланы, в очередь!", — как говорил небезызвестный Полиграф Полиграфович.

А если продавать эту информацию за очень большие деньги, то тогда каждый клан, купивший ее у меня, может мне претензию предъявить после того, как выяснит, что я не только ему эту инфу слил. Возврата денег потребовать, а то и сверху штраф наложить. Так что, если продавать эту информацию за миллион, то только одному клану. А за сто тысяч ее можно любому желающему продать. За сто тысяч золотых талеров никто из топ–кланов париться не будет. Справедливая цена для этой информации при таком раскладе. Можно быть уверенным, что никаких конфликтов не будет, никто никаких претензий не предъявит.

— Конечно! — восклицает Мира.

— Держи деньги, — вторит ей Шерлок.

Забираю у него свои законные сто тысяч и бросаю их в рюкзак.

— А как вы меня здесь нашли? Здесь, в Вавилоне? — я подозрительно смотрю на Шерлока. — Только не говори, что с помощью гадалок. Они с такой точностью — до улицы в городе и даже до квартала — не показывают.

— Гадалки только на город показали. Наши всю ночь у них дежурили, каждые двадцать минут проверяли твое местоположение на случай, если ты вдруг в игру войдешь. Как только ты вошел и проявился у гадалок, они показали направления и мы сразу искать тебя начали. Весь клан сейчас город прочесывает. На кого–то ты должен был нарваться. Повезло вот нам с Мирой.

Не слабо "Орда" напряглась.

— Дело вот в чем, — начинаю я сливать информацию. — Перед турниром я выпил эликсиры. С виду вроде обычные Превосходные эликсиры "Силы", "Ловкости", "Выносливости" и так далее, но эффект у них — необычный. Вместо увеличения характеристики на сто единиц, они увеличивают ее на сто пятьдесят. Элики мне дал Альтаир, глава клана "Серебряный риф". Где он взял эти элики, он не сказал, а я и не спрашивал. Да он бы и не ответил. Это — все. Больше я вам ничего сказать не могу — сам больше ничего не знаю.

Никаких вопросов мне Шерлок и Мира задавать не стали. Выслушали мой ответ и сразу же куда–то телепортнулись. Мира портал открыла. Она — чернокнижница, а этому классу все ветви магии доступны. Ну, кроме светлых магий, само собой. Еще несколько лет назад, когда я с нею только познакомился, она уже была Грандмастером во всех Стихийных Магиях и в Магиях Тьмы, Хаоса и Смерти. Для нее открыть портал не проблема. Наверное, и между материками может шастать сквозь свои порталы, с ее то уровнем!

Бросив знакомому кладбищенскому сторожу монету в десять золотых талеров и услышав его довольное мычание, я вошел в Храм Анабет. Заслужил зомби награду, что уж тут говорить — и кладбище вокруг храма, и сам храм выглядели очень ухоженными и даже где–то облагороженными.

Подойдя к алтарю, я начал выкладывать на него свитки с заклинаниями, над изготовлением которых трудился почти весь вчерашний день и почти всю сегодняшнюю ночь. Из–за них чуть встречу с Сакугавой не прозевал. Хорошо, Прив вовремя напомнил.

"Вы принесли дары Богине сновидений Анабет из

Пантеона Смерти.

Отношения Богини к Вам улучшилось. Текущая репутация: "Дружелюбие".

Богиня с дружелюбием смотрит на Вас. Сила магии: +80%".

Хм, а вот на поднятия репутации до уровня "Восхищение" свитков мне не хватило. А я за них полмиллиона золотых выложил. С учетом предыдущих моих пожертвований богине, почти миллион, получается, мною на ее алтарь положен. Чувствую, последний уровень репутации уже рядом, может всего–то пары золотых не хватает, но бросать на алтарь монеты я не стал. Не к спеху. Может хватит и пары золотых, а может и пара тысяч потребуется. Успею еще добить репутацию ненужными шмотками.

Немножко огорченный, я вышел из храма и задумался, куда теперь податься? Впереди целый день безделья. Мечта лентяя — ничего не делаешь, а тебе денежки несут.

А попрошу–ка я Гильдию перевозчиков закинуть меня в Бренив! Лучший курорт Кенола! Солнце, море, белый песок! Пальмы и все такое…

Да и Приву пора уже воочию, а не с чужих слов, узнать, что такое шезлонг, бокал мартини в одной руке, а во второй изгиб, так сказать, "гитары желтой я обнимаю нежно", а может и не желтой, а может и не гитары.

— Прив, как тебе вон та группа в полосатых купальниках, — говорю я и лениво показываю на плещущихся в воде девчонок. Солнце только–только подошло к зениту, жгло неимоверно, и мы с Привом спрятались под зонтик, в тенек.

Прив, без всякой невидимости развалившийся в соседнем шезлонге и держащий в одной руке бокал с пивом, а во второй фужер с шампанским, и прихлебывая то из одного, то из другого, поднял голову и посмотрел в указанном мною направлении.

— Угу, — говорит Прив. — Что, опять забег в ширину?

— Не, — вяло махаю рукой я. — Жарко. Одного раза достаточно. Может вечерком еще. Как жара спадет.

Поворачиваю голову в другую сторону и говорю:

— Нет, уважаемый Джаффар, сто двадцать тысяч — это моя последняя цена. Как хотите уговаривайте, но больше я не скину!

"Халифат", пятое место в рейтинге кланов. Денег — куры не клюют! Второй клан из двух, построивших себе вместо кланового замка клановый город на Кеноле. Но торговаться любят до жути. Я как его увидел, этого Джафара, сразу цену до двухсот тысяч поднял. Полчаса уже торгуемся. Еще пару минут, и он уболтает меня снизить цену до ста тысяч и разойдемся мы, довольные друг

другом.

Пора, пора с ним закругляться. Если не ошибаюсь, то вон те рыцари из "Орднунга", второго клана в рейтинге, решившие вдруг в такую жару прогуляться в мифриловых доспехах по пляжу солнечного Бренива, тоже не просто так здесь парятся. Не стоит заставлять их долго ждать, тем более, мне этот клан нравится.

— Сто тысяч, эфенди! И это тоже моя последняя цена!

— Согласен! — быстро говорю я.

— Эта информация стоит сто тысяч золотых талеров.

— Мы готовы заплатить эти деньги, но она точно стоит таких денег?

— Я не знаю, — пожимаю плечами. — Может и не стоит. Но я продаю ее за сто тысяч. Гарантий никаких не даю, обязательств никаких на себя не принимаю, никого покупать ее не уговариваю.

— Мы согласны.

Получив деньги и отдав взамен информацию, я достаю из под попы блокнот и ставлю галочку напротив "Ордена тамплиеров", третьего клана в рейтинге.

— Ребята, я знаю, зачем вы здесь, — говорю подошедшим ко мне бойцам из клана "Викинги", четвертого в рейтинге. — Давайте сделаем ЭТО по–быстрому. С вас сто тысяч!

— О, "Валькирии" пожаловали!

Третий десяток рейтинга.

— Как там поживает Черная вдова, девочки? Я вам скидку сделаю, даже за бесценок информацию продам — всего за какие–то жалкие сто тысяч золотых талеров. А вы ей привет от меня передадите. Согласны?

Спрашиваю, а сам кручу головой по сторонам. Облегченно вздыхаю — "Амазонок" не видно и хвала богам! Не хватало мне еще под одну разборку непримиримых кланов попасть. Конфликт "Триады" с "Самураями" я еще могу понять. Но вот что не поделили "Валькирии" с "Амазонками" — это выше моего понимания.

— Прив, ты еще не окосел от выпитого? Мне просто дурно становится от того, что ты смешал у себя в желудке. Кто же пьет коньяк одновременно с ванильным коктейлем? От такого и подохнуть можно!

— Босс, у меня иммунитет.

— Везет же некоторым!

— И я не пьянею.

— Как же не повезло некоторым…

— Сто тысяч? Только не говори, Эвери, что мы первые покупаем эту информацию.

Вот янкесы! До чего же дотошные! Какая разница, первые или

не первые?

— Не устраивает цена — приходите осенью. Следующей. Я эту инфу тогда вам всего за десяток медяков продам.

— Цена устраивает! Только по такой цене ее любой желающий купит! И вот это нас не устраивает! Мы готовы заплатить серьезные деньги, но при условии, что больше никому эта информация не попадет!

— Насколько серьезные?

— Пять миллионов золотых!

— Где же вы раньше были, — вздыхаю я. Знали бы эти янкесы, скольким кланам я уже успел впарить эту инфу, не торопились бы со своим предложением. А если я им сейчас продам ее за миллионы, а они потом выяснят, скольким кланам я уже успел ее слить, они же с меня живого не слезут. Не, такой хоккей нам не нужен. — За сто тысяч брать будете? Или как?

— Будем! — раздраженно рявкает янкес и, недовольный, перебрасывает мне через окно обмена сотню золотых.

Делаю отметку в блокноте напротив "Белоголового орлана", шестого клана рейтинга.

— Ваше так называемое "щедрое предложение", двадцать тысяч золотых талеров, оставило меня равнодушным, — я устало откинулся на спинку шезлонга. Замучил меня уже этот торгаш. — Давайте на этой оптимистичной ноте закончим наш торг?

— Зачем же так торопиться, дорогой Эвери! Нельзя в спешке принимать решения. Да и двадцать тысяч, они на дороге не валяются! Здесь двадцать тысяч подберешь, там двадцать тысяч поднимешь. Глядишь, а у тебя уже целый миллион!

— Ыыыыы! — задрав голову к небу, простонал я. — Давайте свои двадцать тысяч, Мозес! Только отстаньте от меня!

— Клан "Мерсенарис" заинтересован в этой информации…

Клан "Преторианцы". Клан "Реальные кабаны". Клан "Валхалла".

"Идальго", "Блинчики", "Зондеркоманда", "Ураган", "Первая лига".

"Братство единорога", "Братство стали", "Братство крови", "Братство молота и секиры", "Братство нефритовых стрежней".

"Черные пантеры", "Белые плащи".

"Лютики", "Эдельвейсы", "Лотосы", "Тюльпаны".

Сорок три клана! Целых сорок три клана, и все из первой сотни рейтинга, сегодня купили у меня информацию. Уверен, эту информацию захотят получить и все остальные кланы из первой сотни рейтинга, но вряд ли они все придут ко мне — кто–то возьмет ее у союзных кланов, кто–то перекупит у тех, кто приобрел ее у меня, кто–то просто и банально получит ее от

своих шпионов, засланных в другие кланы.

— Прив, а теперь сматываемся!

— Босс? Почему? — возмутился Прив. — Солнце только коснулось краешком поверхности океана. Здесь хорошо, босс! Может, еще немножко посидим?

— Прив, подъем! — отвечаю я, в спешке натягивая свои шмотки прямо на цветастые шорты. — Если мы тут еще немножко посидим, то рискуем попасть в такую разборку, что мало никому не покажется!

Я посмотрел по сторонам. С одной стороны к нам приближались бойцы "Красной Гвардии", с другой — бойцы "Белой Гвардии". И встретиться друг с другом они должны были именно возле нас.

Всего в игре было три никогда не затухающих конфликта — "Триады" с "Самураями", "Валькирий" с "Амазонками" и "Красной Гвардии" с "Белой Гвардией".

Нет, были, конечно, и другие конфликты, были и другие враждебные друг другу кланы. И у некоторых вражда, бывало, длилась довольно долго. Но вот таких перманентных конфликтов, как, например, конфликт "Самураев" с "Триадой", было всего три.

Война женских кланов была вообще какой–то бестолковой. Что там, зачем и почему — никто толком понять не мог, но бились девчонки жестоко. Но, все же, не так самозабвенно, как бились между собой два российских клана, две Гвардии.

Как сказал мне когда–то Коба, глава "Красной Гвардии", в ответ на вопрос, когда уже эта война закончится:

— Никогда! У нас непримиримые идеологические противоречия!

Это в игре "Битва богов" у них непримиримые идеологические противоречия, ха–ха три раза! Маньяки!

Как, впрочем, и "Белая Гвардия". Потому, что, примерно то же самое на тот же самый вопрос, мне сказал и глава этого клана Мономах.

И вот сейчас эти маньяки приближались ко мне с двух сторон. Я открыл Книгу заклинаний. Маячок мною в Вавилоне установлен как раз на центральной площади Торгового квартала. Там, где отделение банка "Гимлин, Филин и Орли" расположено. Туда–то мне и надо. У меня в рюкзаке почти четыре с половиной миллиона золотых талеров. Они жгут мне руки! И я вовсе не хочу, чтобы они вывалились у меня из рюкзака при моей смерти!

Что самое ужасное, и Коба, и Мономах были здесь.

Мама миа, что сейчас будет!

Прощай, Бренив! Ты был красивым городом! Маленьким и уютным! Передо мной открылось серебристое окно портала.

— Прив, уходим! — крикнул я и нырнул в портал.

Вышел из него я в Верхнем Вавилоне, напротив входа в банк. Портал за моей спиной сразу же захлопнулся.

Вовремя мы убрались оттуда. Если не ошибаюсь, грохот, который мы с Привом услышали сквозь закрывающееся окно портала, мог издавать только взрывающийся файерболл.

Видят боги, Бренив, я вовсе не хотел тебе такой участи! Такой замечательный курорт… был. Удрученно покачав головой, я вошел в банк.

— Привет, Дорин! Нет у тебя никакого дара предвидения! Ты ошибся! Ты говорил, что я скоро приду к тебе за деньгами, а я, наоборот, принес тебе деньги!

Все! Закончилась моя кабала! Прекратилось мое долговое рабство. Я доставал из рюкзака и вкладывал на стол перед удивленным гномом золотые монеты.

— Вот! — торжественно сказал я. — Это миллион, что я взял у тебя в кредит. Это — проценты за него за эти несколько дней. А это — традиционный золотой за досрочный возврат кредита.

Посмотрел в глаза гнома и глубокомысленно изрек:

— Все хорошие традиции когда–нибудь заканчиваются! — подумал немного и, состроив умное лицо, глубокомысленно добавил, — в отличие от плохих.

Дорин, достав откуда–то из недр своего стола кожаный мешок, начал сгребать в него золотые.

— А хочешь знать, Эвери, каков теперь у тебя лимит? — не глядя на меня, словно невзначай спросил хитрый гном, продолжая перекидывать золотые талеры в мешок. — Ты ведь недавно выиграл Турнир на Арене? А это имеет большое значение!

— Нет! Ничего я знать не хочу! — резко ответил я. — Дорин, ты точно гном? Ты случайно не замаскировавшийся демон?

Гном удивленно воззрился на меня.

— С чего ты взял эту глупость? — недовольным голосом спросил он, возмущенно оттопырив бороду.

— Да с того, что из тебя получается не плохой искуситель!

Оставив ошарашенного гнома стоять с открытым ртом, я покинул его кабинет, а затем и его банк. Надеюсь, я сюда больше не вернусь. Ну, кроме как затем, чтобы забрать те свои денежки, что сейчас хранятся в ячейке. Но эти деньги — мой неприкосновенный запас. Захоронка на черный день. Их я трону только в самом крайнем случае. А пока что у меня и без них денег полно. У меня сейчас на руках более трех с половиной миллионов злотых. Три миллиона шестьсот восемьдесят девять тысяч шестьсот тридцать один золотой, если быть уж совсем точным.

Два с половиной миллиона я сейчас отнесу на аукцион, в специальный отдел. Эти деньги будут выставлены на торги в реальном мире. После их продажи я получу около двухсот пятидесяти тысяч долларов. Может, чуть больше, может, чуть меньше — курс игровой валюты не стоит на одном месте, колеблется возле отметки десять к одному. Но эти колебания незначительные, если и не дополучу реальных денег, то немного. Я больше на комиссионных потеряю — администрация игры заберет свой один процент от суммы сделки.

Две сотни тысяч сразу отправлю родителям, пусть хоть часть долга погасят.

А оставшиеся сорок тысяч оставлю себе на жизнь и на ее маленькие радости. Первым делом куплю компьютерные программы для архитектора. Для 3D моделирования и дизайна. А еще куплю кульман PROFI PLUS MT 2025 немецкой фирмы HEBEL GMN. Жутко дорогой, но очень удобный и многофункциональный. Люблю по старинке за кульманом постоять, сделать наброски какого–нибудь рисунка или эскизы какого–нибудь здания будущего. Для себя, для души.

Хотя нет! Это я сделаю во вторую очередь, а в первую очередь я найду себе домохозяйку! Сколько уже можно всухомятку питаться? Когда я в последний раз ел горячую пищу? Когда еще родители здесь жили? Или нет, несколько дней назад я купил пачку пельменей в магазине, сварил их и съел образовавшуюся в итоге клейкую массу из теста и мясного фарша. Бррр! Я передернул плечами.

Надоело уже с тоской вспоминать те дни, когда родители готовили домашнюю пищу. Батя дома готовил редко, ему и на работе этого хватало, но иногда по праздникам или в выходные устраивал нам "пирушку". А так, обычно, мать готовила. И, скажу вам, ничуть не хуже отца у нее это получалось. Иногда. Некоторые блюда.

А еще прибраться в квартире не помешает. Пыль протереть хотя бы. Когда я это делал в последний раз? Неделю назад? Или две? И не только пыль протереть надо бы, вообще все здесь пропылесосить надо. И полы помыть. И вообще чистоту и глянец навести. А то я как–то в последние дни это дело конкретно подзабросил. Не до того было.

И постирушки устроить. Забросить грязные шмотки в стиральную машину, это, конечно, просто, но, как оказалось, даже чтобы сделать это пустяшное дело, нужно как следует напрячься и заставить себя оторваться от других, куда более интересных дел. Да и забываешь об этом постоянно. Хватит! Ненавижу стирку! Срочно нужна домохозяйка! Завтра же утром, после

пробежки, порыскаю по интернету и найму домохозяйку на полное обслуживание. Главное, чтобы хорошо готовила. Любые деньги за это отдам!

Пора уже начинать жить по–человечески…

Здание аукциона располагалось напротив банка, через площадь. После его посещения мой кошелек облегчился почти на три миллиона. Помимо двух с половиной миллионов, ушедших на торги в реале, я докупил несколько редких рецептов для Алхимиков и Заклинателей, которых раньше у меня не было. После этой покупки в моих Книгах появились записи почти всех существующих в игре рецептов, данные о которых были размещены на официальном сайте игры.

Еще несколько рецептов эликсиров и свитков заклинаний, считавшихся очень редкими, приобрести мне не удалось — их просто не было на торгах. Достать их можно было только при убийстве определенных монстров, в основном боссов подземелий, при этом вероятность выпадения этих рецептов была очень маленькая. Но я особо не переживал по этому поводу — заниматься фармом эликсиров или свитков заклинаний я не собирался. Бонусы от профессий я получил, а больше мне от них ничего и не надо. Хотя, при случае, если появится возможность приобрести эти рецепты, я их приобрету. Пусть будут. Может, пригодятся когда–нибудь. И вообще, такими вещами не разбрасываются и от приобретения их не отказываются.

Рецепта эликсира, позволяющего временно увеличить основные характеристики персонажа на сто пятьдесят единиц, ни на сайте, ни на аукционе не было. Специально проверил это. Не понятно… Очень странно… Если эти эликсиры ввели в игру, то их описание должно было появиться и на официальном сайте игры, в соответствующем разделе. Где берет эти эликсиры Альтаир и его клан? Загадка…

Еще я накупил массу свитков с бафами. Не самому же мне их делать, тратить время на это!

Последней моей покупкой на аукционе был свиток призыва каменного голема 300–го уровня.

— Двести пятьдесят тысяч золотых! Совсем с ума посходили заклинатели, — проворчал я. — Барыги!

Рассчитывал купить этот свиток раза в два дешевле.

— Босс, что случилось? — встрепенулся Прив, услышав мой недовольный голос.

— Дорого слишком! Жаба душит такие деньги отдавать.

— Так не покупай! — недоуменно пожал плечами Прив. — У тебя же есть рецепт этого заклинания, босс! Сделай его сам.

Я вышел с аукциона и направился в Гильдию магов. Надо

купить и выучить заклинания уровня Грандмастера из Магии Воздуха.

— Понимаешь, Прив, чтобы создать свиток с заклинанием призыва голема одним из ингредиентов должен быть непосредственно сам голем. Это скорее некий ритуал, чем обычный процесс создания свитка с заклинанием. Сначала ты делаешь тело голема. Из камня, глины, песка или еще чего–нибудь. Потом из других ингров создаешь энергетические плетения и все это вместе легким движением руки упаковываешь в свиток призыва. Многокилограммовая, а то и многотонная туша превращается в легенький клочок пергамента.

Хм, не такой уж и легкий этот свиток призыва — пятьдесят единиц грузоподъемности забирает. Все–таки, проблема малой вместимости моего рюкзака по–прежнему для меня актуальна — чем старше уровни, тем все больше и больше вещей необходимо таскать с собой. И это — еще один стимул поскорее решить проблему Прива. Надеюсь, после его апргрейда, после того, как он превратится в призрака, он сможет стать самостоятельной фигурой. Все–таки, разумный пет — это извращение.

Отпущу Прива на волю, а петом возьму себе белого медведя. Две проблемы сразу решу — и грузоподъемности, и первого удара. Может даже, мой мишка и два удара перенесет. Особенно, если я его до сотого уровня прокачаю. А больше двух ударов моему питомцу и не надо выдерживать — за это время я успею ответный удар нанести, а то и два. С моим уроном этого будет достаточно для победы. Главное — пережить первый удар.

— А чтобы высечь из камня голема, пусть даже самую грубую и необтесанную его фигуру, знаешь, сколько времени надо? — задал я сакраментальный вопрос.

После Гильдии магов надо будет отнести часть денег домой и оставить их там в качестве оперативного резерва. С собой таскать такую сумму рискованно — чаще всего при смерти именно деньги выпадают. Почти всегда. И почти все. Убьют ненароком, и прощай денежки.

— Сколько? — спросил Прив.

— Вот и я не знаю. И знать не хочу! И тратить на это время не буду! Голема надо без магии изготавливать, иначе потом при наложении на него энергетических каналов сбой произойдет и ничего в итоге не получится.

Потом надо будет прыгать в Некрополис, наемники из нежити там самые дешевые. В смысле, не такие дорогие, как в других местах. Еще дешевле было бы, конечно, взять наемников из игроков. На порядок дешевле. В Гильдии наемников лич 250–го уровня мне обойдется в 125 тысяч золотых талеров в сутки,

причем эту сумму придется отдать, даже если наемник нужен тебе всего–то на пару часов. Наемник из игроков такого же класса и уровня будет стоить тысяч десять. Причем, торг уместен.

Но мне для моей задумки нужны были именно наемники-НПС. Делить награду с наемниками из игроков я не хотел.

— Так что, — говорю я Приву, — если у кого–то есть желание несколько дней корячится и высекать из каменной глыбы статую, то пусть он этим и занимается. Заработать двести пятьдесят тысяч за несколько дней — это неплохой бизнес.

— Босс, а из металла голема сделать можно?

— Из всего можно.

— Босс, так может заказать гномам, они за полдня статую из металла вылью!! Из мифрила! — озарило Прива. — Ведь чем лучше материал, тем сильнее голем! Правильно я понимаю?

— Правильно понимаешь, — соглашаюсь я с Привом. — Только уж лучше тогда сделать десять големов из золота, чем одного из мифрила. Дешевле будет.

— Ну, тогда из простой стали, — предложил Прив неуверенно. Огорчил его мой ответ.

— Можно. Только много ты видел бесхозной стали в этом мире? А ведь голем недолговечен — как только в нем закончится закаченная в него энергия, он рассыплется и превратится именно в кучу бесхозного металла. Его сразу же растащат все желающие. Не будешь же ты за големом по пятам ходить? Да, даже если и будешь, столько металла ни в один рюкзак не влезет. Легких големов создавать нет смысла. Это должна быть многотонная конструкция. Вот этот, — я потряс свитком, который держал в руке, — весит тридцать тонн!

В Гильдии магов мелькнула было мысль прикупить сразу и книги заклинаний уровня Грандмастера из Магии Земли, но, немного поразмышляв, я отказался от этой идеи. Книги этого уровня стоят дорого, а когда я стану Грандмастером Земли и смогу изучить их — неизвестно. Пусть лучше эта сумма храниться у меня в виде денег, а не в виде книг. Мало ли что. Вдруг мне срочно деньги для чего–нибудь понадобятся?

Сейчас, после посещения аукциона и Гильдии магов у меня оставалось больше полумиллиона золотых талеров. Двести пятьдесят тысяч мне понадобится для найма парочки неписей–магов, еще двести пятьдесят золотых я оставлю дома в качестве оперативного резерва. Остальные деньги, порядка пятнадцати тысяч золотых, это на карманные расходы. Дойду до своего дома, сделаю заначку и все на сегодня, можно выходить из игры.

Неплохой был денек. Удачный. И отдохнул на курорте, и кучу денег заработал, ничего не делая.

Альтаир меня, наверное, убьет. Несколько раз. Или несколько десятков раз.

Подумаешь! Разве несколько миллионов того не стоят?

На следующий день я в игру зашел поздно — два часа потратил на поиск домохозяйки, а потом еще и на предварительные договоренности с ней по телефону. Завтра утром придет. Заключим договор, и — прощай сухомятка, прощай бардак и пыль, прощай не стираная одежда.

Эх, хорошо быть богатым!

И здоровым!

И красивым!

И умным!

Я вышел из дома в Верхнем Вавилоне, где снимал комнаты и где оставлял свое тело на эту ночь — Прив не любил исчезать, когда я покидал игру, говорил, что при этом он словно растворяется в небытии, очень неприятные ощущения — и направился к центру города, туда, где размещалась Гильдия перевозчиков. Мой путь лежал в Некрополис, а затем — в центр материка, туда, где на карте на сплошном белом фоне неизведанных территорий темнела небольшая точка открытой мною территории.

Не успел я сделать и пары шагов, как услышал радостный возглас:

— Эвери!

Поздновато кто–то вышел на меня. Проданная мною вчера информация по идее уже давно должна была разойтись по всем заинтересованным кланам, и я не ожидал, что кто–нибудь еще обратится ко мне.

Я оглянулся.

Интересно, что понадобилось от меня жрице Порядка? Я нахмурился. Никогда не любил Порядок.

Ко мне подходила боевая пятерка этой фракции — два воина, лучник, маг и жрец. Точнее, жрица. Именно она и окликнула меня. И именно она подошла ко мне, остальные ее соратники остановились чуть дальше.

— Ты что, не узнал меня? — спросила она. И рассмеялась

Я удивленно посмотрел на жрицу и открыл ее инфу.

— Елена? Вот это да! — я заново оглядел ее с ног до головы.

Зачуханная, почти сломленная жизнью девчонка, не могущая самостоятельно и шагу ступить без подсказки со стороны, испуганная и несчастная — исчезла. Передо мною стояла гордая и уверенная в себе боевая жрица, идущая по Пути Порядка.

— Еще бы я смог тебя узнать! Ты изменилась, — ответил я и Елена опять радостно рассмеялась, счастливо и беззаботно. —

Смотрю, ты выбрала свой Путь, жрицей стала. Жрица Порядка — это серьезно звучит!

— Не просто жрица! Я — боевой жрец Порядка! — гордо сказала она.

— Что значит — боевой жрец? — с трудом сдерживая снисходительную улыбку, спросил я.

Что это такое, я, конечно, знал — боевой жрец сочетал в себе стандартного целителя и бойца ближнего боя, орудующего холодным оружием. Урон от оружия, выбранного жрецом в качестве своего боевого, зависел от показателя его характеристики "Интеллект". Только, ни будучи паладином, ни теперь, я не считал и не считаю боевых жрецов сколько–нибудь стоящей боевой единицей. Все–таки, дело жрецов — исцеление. Это они умеют лучше всего и лучше всех.

Универсальность, это, конечно, хорошо, но ничего не дается даром — за универсальность приходится расплачиваться снижением узкоспециализированных способностей. У боевых жрецов это была способность к исцелению — сила лечения у них немного ослабевала по сравнению с обычными жрецами.

Но, с другой стороны, у боевых жрецов открывались другие широкие перспективы. Знал я одного такого — за счет исцеления себя он мог на равных вести поединок с равными по уровню паладинами. Пусть урон у него был меньше, чем у противника, но зато здоровья благодаря исцелениям намного больше. И это — в матерчатой одежде! А ведь есть возможности у жрецов носить и пластинчатые доспехи! Давно найдена эта хитрая комбинация в развитии жрецов. Сложно этого добиться, не всем по плечу, но вполне реально, было бы желание.

Только вот танковать на боссах такие жрецы не могут — урон у них все равно маловат получался, не держится агрессия монстров на них, легко перебивается любым игроком с сильным дамагом.

Елена подняла руку с посохом и сказала:

— Это значит, что я теперь могу в бою не только исцелять других, а и сама могу бить врага. Смотри!

И она завертела своим посохом, как боевым шестом. Посох размазался в воздухе, превратившись в круг с неясными очертаниями и издавая басовитое гудение. Резкий выброс руки и окованный железом конец посоха ударяет в стену дома. Стена в месте удара пошла мелкими трещинами.

— Ой! — Елена испуганно прикрыла рот ладошкой.

А я удивленно присвистнул — стена была сложена из гранитных блоков, скрепленных специальным раствором. Чтобы такая стена пошла трещинами, нужен удар немалой силы и

сноровки.

— Э, Елена! Не развали этот дом! — изображая ужас на лице, закричал я. — Я в нем живу!

— Правда? — обрадовано спросила Елена. — А я служу здесь рядом. Вон, в том храме!

Она показала на видневшуюся над кронами деревьев остроконечную крышу храма, разместившегося за скверником. Этот храм был виден из окон моих комнат.

— Елена, ты скоро? — раздался недовольный голос.

Я посмотрел в ту сторону и перехватил ревнивый и неприязненный взгляд молодого воина. Чудак! Ревновать к личу? Это смешно!

— Погоди! — Елена махнула рукой, даже не оглянувшись. — Дай поговорить!

— А ты быстро растешь, — сказал мне Елена. — Тогда у тебя был всего четырнадцатый уровень, а сейчас уже двадцать третий!

Я пожал плечами.

— А у меня — двадцать пятый! — улыбнулась Елена и посмотрела на меня с шутливым превосходством. — Я тоже быстро расту. И опять я старше тебя. Тогда, на дороге из Города Короля в Бастед, у меня был девятнадцатый уровень, а у тебя — четырнадцатый.

— Но ты тогда напоминала скорее маленькую испуганную пятилетнюю девочку, — улыбнулся я. — А я уже тогда был грозным могучим воином, могущим в одиночку победить сотню злобных паладинов.

— Теперь я не такая! — воскликнула Елена. — У меня уже знаешь, какой боевой опыт есть? Я уже в нескольких сражениях поучаствовала, меня в храмовой страже уже опытным боевым жрецом считают! Правда, я пока еще никого не убивала, в основном исцеляла. Но, все равно!

— Елена, нам пора! — опять подал голос этот недовольный воин.

Я оценивающе посмотрел на позвавшего ее бойца. Надо же знать, кто положил глаз на девушку, которую я спас от смерти. Антонионник Эгеш, НПС, человек, класс "Воин", 31–й уровень, Путь Порядка. Судя по хмурым взглядам, которые он кидал на меня, ему эта задержка явно не нравилась.

— Вы куда–то торопитесь? — спрашиваю жрицу.

— Да, у нас задание. Нам надо крылья нетопыря добыть. Из лаборатории алхимиков при Храме заказ поступил.

— Понятно. Может, пойдешь уже? А то чувствую, этот Тони меня сейчас взглядом испепелит.

— Кто? Кто это — Тони?

— Вон тот, который, на шимпанзе похожий, — с удовольствием говорю я и показываю на воина, окликавшего Елену. — Точь–в–точь шимпанзе, когда недовольно хмурится. Я точно такого в зоопарке видел, в Цитадели Света.

Прислушиваюсь к себе. Какое–то смутное чувство беспокойства ощущаю, а причину его понять не могу.

— А, Антонионник! Мы с ним вместе в храмовой страже служим. В одной боевой пятерке. Как ты смешно его назвал — Тони. И ласково.

— Еще чего! — возмутился я. — Просто, Тони короче и удобнее. Он твой друг?

— Вот еще! — теперь фыркает Елена. — Просто боевой товарищ. Лидер моей боевой пятерки.

— Понятно, — почему–то облегченно вздохнул я.

Судя по тону Елены, она к этому воину довольно равнодушна. Не понравился мне этот тип. Какое–то стойкое чувство неприятия сразу сформировалось у меня к нему. Странно. С чего бы это вдруг?

— Ладно, Елена, давай прощаться. У меня тоже сегодня боевой рейд намечается. Вы, кстати, где собираетесь нетопырей бить?

Спрашиваю, а сам хмурюсь. В окрестностях Вавилона только одно место есть, где нетопыри водятся. Не может такого быть, чтобы Елена со своим отрядом туда направлялась. Рано им еще в эту локацию.

— В Пещере тысячи эх, — отвечает Елена. — Это недалеко отсюда, несколько километров от западных ворот.

Так и знал! Понятно откуда у меня это смутное ощущение тревоги появилось.

— Послушай, Елена! Вам рано в эту пещеру! — говорю я.

С жаром говорю. Не для того я ее спасал, чтобы сейчас она по глупости погибла. Своей шкурой рисковал.

— Эта пещера для бойцов от пятидесятого уровня, а у вас в пятерке у самого старшего, Тони, всего лишь тридцать третий! Вас там убьют!

Они же обычные неписи. Для них смерть — это навсегда. Никакого возрождения не будет.

— Не убьют! — восклицает Елена и быстро–быстро машет головой. — Тони уже ходил в эту пещеру раньше. Правда, он тогда в другой пятерке был. Его недавно старшим в нашей группе сделали. Он говорит, что впятером там нам ничего не страшно. Мы справимся, зато много крыльев насобираем. В другие места далеко добираться и много крыльев не получишь. А так наш отряд сможет отличиться!

О, боги! Молодежь! Нубы! Торопятся, все им мало, все хотят сразу и много.

— Елена, ваша пятерка справится с одним нетопырем, максимум — с двумя. А они там и стаями нападают! — повышаю голос я. — По десятку, а то и два десятка нетопырей в стае! Особенно, на нижних этажах!

— Не кричи на нее, лич! — это Антонионник подошел ближе и насуплено смотрит на меня. Ну, точь–в–точь шимпанзе! Гамадрил угрюмый!

Делаю шаг вперед и становлюсь между ним и Еленой, поворачиваюсь к нему спиной.

— Елена, если на первом этаже ваша пятерка еще и сможет справиться с нетопырями, то в нижних залах пещеры у вас никаких шансов нет!

— А мы и не собираемся на нижние этажи спускаться. Мы только первый этаж обойдем и все. Наберем крыльев и сразу на выход, — Елена улыбнулась и взяла меня за руку. — Переживаешь за меня? Не беспокойся! Мы же не дети, мы все понимаем. У нас у каждого не одна битва с монстрами за плечами. Все будет хорошо.

Угу, как же, хорошо. Не одна битва! А сколько? Две? Пять? Или даже целых десять? Это просто смешно, но смеяться что–то не тянет. Что–то у меня после ее слов еще больше тревога в груди заныла.

На первом этаже Пещеры тысячи эх нетопыри в стаи не сбиваются, по одиночке летают или висят на своде пещеры. Но и крылья с убитых нетопырей на первом этаже почти не падают. Не с каждого убитого нетопыря можно дроп получить. В лучшем случае — одно крыло с двух десятков, а на первом уровне пещеры, насколько я помню, всего–то нетопырей штук пятьдесят. Наверняка эта команда, возглавляемая бестолковым гамадрилом Тони, решит в нижние уровни полезть.

— Елена, пообещай мне, что не будешь спускаться ниже первого уровня пещеры!

— Да что ты, Эвери! Я же сказала, мы не буд…

— Пообещай мне! — потребовал я, перебив ее. — Не для того я тебя спасал, не для того в эту совсем не нужную мне битву на дороге вмешивался, чтобы ты погибла в первой же серьезной локации по глупости вашего лидера! Обещай мне!

— Ну, хорошо, хорошо! Обещаю, — вздохнула Елена. — Я не буду спускаться ниже первого уровня!

Я тоже вздохнул. Облегченно. Для последователей Пути Порядка каждая клятва — священна. Пусть даже самая простая. Золотые своих клятв не нарушают. Как правило.

— Ты какие бафы можешь накладывать? — спрашиваю. — Какого уровня?

— Пока только второго. У меня уровень Адепта в Магии Порядка. А в Магии Света я всего лишь Послушница.

Так, все понятно. Я открыл перед собой окно рюкзака и начал перебирать в нем свитки, специально для себя подобранные. До пещеры Елена со своей группой доберется меньше, чем за час. Часа три–четыре проведут там. Значит, шестичасовых свитков хватит за глаза. Первый этаж, в общем–то, довольно простой, но один на один любой нетопырь ее убьет и даже не запыхается. Надо поднять ее защитные свойства, хоть немного повысить ее живучесть.

Отбираю несколько нужных свитков и тут же зачитываю их, накладывая на Елену одно благословение за другим — увеличение защиты от физического урона на пятьдесят процентов, увеличение в два раза скорости применения заклинаний, увеличение просто скорости в два раза, увеличение силы заклинаний, увеличение "Интеллекта". Еще заставляю выпить при мне эликсир, увеличивающий "Интеллект" на 25 единиц и такие же на "Выносливость" и "Силу". Если ей придется в одиночку сцепится с нетопырем, она будет бить шестом. То есть, посохом своим. У боевых жрецов есть специальные боевые приемы для посоха. В этом случае лишняя "Сила" ей не помешает, хоть основной урон пойдет от "Интеллекта", но и "Сила" немного добавит. "Сила" всегда увеличивает урон любого холодного оружия. Жрецы, даже боевые, эту характеристику не качают, слишком накладно получится, им и так три характеристики качать приходится — "Интеллект", "Мудрость" и "Выносливость". И если обычные жрецы экономят на "Выносливости", то боевым жрецам этого делать нельзя.

Чувство тревоги стало чуть меньше. Надеюсь, эта глупая и самонадеянная девчонка не будет лезть на рожон.

— Лена, — говорю ей, позабыв, что НПС не любят, когда их имена сокращают. Беру ее руку в свои. — Ты хоть и боевой жрец, но помни, твоя основная задача в бою — исцеление членов группы. А место целителя — в арьергарде! Позади строя!

— Да знаю я все! — недовольно говорит Елена и вырывает свою руку.

Миг, и хмурое лицо ее светлеет. Она улыбается мне и говорит:

— Но, все равно, спасибо тебе. За свитки и эликсиры. И за то, что спас меня там, на дороге. Приходи к нам в храм, Галахад помнит тебя. Я знаю.

И она, махнув рукой мне на прощанье, развернулась и пошла

к своей группе уверенной походкой, высоко и гордо держа голову. Я смотрел ей в след.

— Ты что, Елена! — услышал я злобный шепот. Это Тони свое недовольство высказывает. — Зачем тебе надо с личом связываться? Ты только посмотри, какой он урод!

— Сам ты урод! — возмущенно ответила ему Елена.

Я, довольный, усмехнулся. Вот так–то, гамадрил! Будешь знать!

Еще несколько секунд понаблюдав за направившимся к Западным воротам отрядом Елены, я развернулся и, напевая композицию "You'Re In The Army Now" группы "Status Quo", двинулся к Гильдии перевозчиков. Мой верный Прив в режиме невидимости летел рядом со мной.

Итак, в Некрополис! Посетим там Гильдию наемников и договоримся о найме двух личей. Заодно я и маячок в городе поставлю, а то непорядок это — в главный город своей родной фракции не могу самостоятельно телепортироваться, вынужден за услугами к перевозчикам обращаться. А потом опять в Гильдию перевозчиков и очередной прыжок.

— Значит так, мужики!

Я оглядел двух личей, стоявших передо мной. НПС, 250–й уровень, Путь, само собой, Смерти. Одного звали Навуходоносор. То есть это я так его звал, а местное имя было очень похожее на это, только еще круче закрученное, извините за тавтологию. Второго я называл про себя просто Гошей. Услышь он это, моментом мне голову открутил бы. Пришлось бы мне без головы командовать парадом.

— Задачу вы знаете. Долбить в защитный купол постоянно, пока не закончится мана или пока купол не исчезнет! Бейте массовыми заклинаниями. Лучше, из какой–нибудь стихийной магии — на дольше маны хватит. И так до тех пор, пока купол не пробьете. Или пока я не выйду из города.

Я оглянулся. Метрах в ста от нас виднелись Южные ворота Альбасете.

Даа… Не так собирался я сюда вернуться. И не так скоро. Думал, уровне этак на двухсотом устроить свое триумфальное возвращение сюда. В одиночку доходчиво объяснить горожанам, как были они не правы, когда отправили меня на костер. К жрецу Света местному заскочить на огонек, потолковать о делах наших скорбных. О его скорбных делах поговорить.

Но, что поделаешь, жизнь вносит свои коррективы. Пришлось наведаться в Альбасете раньше намеченного.

Телепортация в эту точку всей нашей компании обошлась мне более, чем в две тысячи золотых талеров, и это при том, что

портал непосредственно в сам город стоил всего тридцать монет. На более отдаленное расстояние от города маг из Гильдии перевозчиков перебрасывать нашу компанию категорически отказался — у меня, видите ли, не открыта территория вокруг города, а Гильдия перевозчиков может с достаточной точностью телепортировать путешественника только или непосредственно в населенные пункты и совсем рядом с ними — не далее сорока метров от окружающей населенный пункт крепостной стены. Или в места, которые открыты путешественником и обозначены на его карте. Телепортация в неизведанные области, обозначенные белыми пятнами на карте путешественника, может быть чревата разбросом в десятки километров.

Пришлось накинуть дежурному перевозчику сверх положенных тридцати талеров еще две тысячи за то, что он перекинул нас как бы в город, но как бы и не совсем в город. Коррупция! И где ее только нет! Даже неписям не чужды эти инстинкты — повысить свое материальное благополучие за счет ближнего своего.

— Я там буду не долго, думаю, вы и свою собственную ману не успеете израсходовать, как я уже вернусь, — говорю я своим наемникам. — Но на всякий случай держите десяток флаконов с маной.

Я дал каждому из личей по пять пузырей с эликсирами, восстанавливающими по миллиону единиц маны. Мелочь для них, имеющих десятки миллионов единиц собственной маны, но более сильных эликсиров в игре не было. Ничего, одного такого флакона хватит на то, чтобы более тридцати раз использовать самые сильные заклинания.

— Как ты из города выберешься, если он под куполом будет? — проскрипел Гоша.

— Это моя проблема! — отрезаю я.

Достал меня этот Гоша! Буду я еще перед неписем распинаться. Я — наниматель. Они — мои наемники. Я Гильдии бешеные деньги заплатил и они на целые сутки в моем распоряжении. Я здесь главный, я здесь командую парадом. Будут делать все, что я им прикажу. В пределах, разумеется, моих договоренностей с Гильдией наемников. А этот Гоша мне еще в Гильдии в Некрополисе не понравился. Любопытный слишком — что, зачем, куда, почему?

— Если купол упадет, бейте одиночными заклинаниями только по воротам и стенам. По городу не бить! А то еще меня заденете. Все понятно?

— Понятно, — скрипит Навуходоносор.

— Купол не упадет, — говорит Гоша. — Нас всего двое. Тебе

надо было больше наемников брать. Сотню магов. Лучше две. К концу суток сняли бы купол. Городишко то маленький, в накопителе маны не много. Наверное.

Вот послали боги говоруна на мою голову. Я тяжело вздыхаю.

Дорого личи стоят. В два раза дороже обычных магов. Это и понятно — к обычным магам обычно, опять извините за тавтологию, еще и танка нанимают. А лич, он и без танка самодостаточен. Это я вам, как лич говорю, хм.

— Купол не главное, — отвечаю Гоше. — У меня в городе другие задачи. Нападение на город — это отвлекающий маневр. Вам что, в Гильдии не сказали этого?

— Сказали, — скрипит Навуходоносор.

— Сказали, — вторит ему на этот раз Гоша.

— Тогда, держи! — протягиваю Навуходоносору свиток. — Призовешь голема через полчаса. Не раньше! Мне еще в город пробраться надо! Как призовешь, сразу запускай его к воротам. Пусть их долбит. Может, успеет пару раз в них стукнуть, прежде чем стража спохватится и накроет город защитным куполом. Городок здесь тихий, никаких эксцессов не случается. Стража ленивая. Сами тоже не спите, атакуйте город сразу же, как только голем начнет ворота долбить. А как купол активируют, пусть тоже по нему бьет.

— А если горожане в контратаку пойдут? — подал голос дотошный Гоша.

— Не пойдут! У них губернатор всего сто двадцатого уровня. А значит стража — не старше девяностого. Ни рискнут против вас выйти за стены города. Тем более, против каменного голема трехсотого уровня. А если и рискнут, вы их в блин раскатаете. Чего спрашиваешь?

— На всякий случай, — скрипит Гоша. — Надо все предусмотреть.

— Не выйдут они за стены. Еще вопросы есть?

Вопросов больше не было.

Активирую "Скрытность", накладываю на всякий случай еще и невидимость, и бегу к городу. Надо успеть добраться до таверны "Печеный вепрь" до того, как личи выпустят голема и ударят по городу. После того, как активируют защитный купол, я в город попасть не смогу. И выбраться из него тоже. Даже телепортом — защитный купол все обрывает, полностью отрезает внутренне пространство от внешнего мира.

Через открытые, как и во всех городах этого мира, настежь ворота я прокрадываться в город не стал. Против "Скрытности" есть "Наблюдательность", а против невидимости — "Видеть невидимое". Стража у ворот стоит довольно плотно, просочиться

незаметным мимо нее может не получиться. Если у кого–то из стражников прокачены одновременно "Наблюдательность" и "Видеть невидимое", то он сразу меня заметит. На этом можно ставить крест на моей задумке.

Подбежав к городской стене метров на пятьдесят, я потратил несколько секунд на активацию заклинания "Полет" из Магии Воздуха. Городок маленький, крепостная стена невысокая. Времени действия заклинания вполне должно хватить, чтобы перелететь через стену. Лишь бы только меня не заметили во время полета — невидимость при начале каста сразу же с меня слетела.

Через стену я перелетел по высокой дуге, а потом опустился почти до самых крыш домов и летел над ними. Не хватало только, чтобы меня башенный шаромет сбил. Я не Вальд, здоровья у меня немного, при падении и с небольшой высоты я погибну. Хотя, я умру еще раньше — от удара шаромета. Огненными шарами, запускаемыми городскими башнями, драконов 500–го уровня сбивают. Не с одного удара, конечно. С нескольких.

Много, слишком много маны потребляет "Полет". Не позволяют разработчики игры использовать это заклинание для перемещений, тем самым вынуждая игроков ездовых животных приобретать. Мало того, что "Полет" много маны кушает, так еще и скорость передвижения небольшая, не сравнить с летающими маунтами.

Я открыл окно информации, чтобы полоску–индикатор количества маны видеть и успеть приземлиться до того, как мана закончится и я кубарем полечу вниз. Лечу, смотрю по сторонам, а сам глазом кошу на полоску маны. А она на глазах тает. Нет уж, не буду рисковать! Да и мана мне еще нужна будет.

Приземляюсь на крышу ближайшего дома. Слишком быстро мана иссякает. Чуть не углядишь, и свалишься вниз. Лучше по крышам попрыгаю. И я, перепрыгивая с крыши на крышу с помощью "Прыжка", поскакал к таверне "Печеный вепрь".

Ммм… Какие вкуснячие ароматы плывут по улице. Умеет, умеет Джузеппе готовить, этого у него не отнимешь. Грандмастер Повар!

Как хорошо, что я повариху–домохозяйку себе нашел! С завтрашнего дня начнется у меня полноценная жизнь.

А сегодня вечером устрою променад, в ресторан схожу, нормальной пищи попробую. Оксану приглашу. Она как–то говорила, что любит рестораны. Она, вообще, красивую жизнь любит. Красиво одевается, красиво говорит, красиво ходит, осанку красивую держит.

Я остановился на крыше дома напротив таверны. Открыл окно экспресс–почты и написал небольшое письмо Черной вдове. Пригласил ее в ресторан. Сейчас Оксанка пока что еще не в игре, в институте своем на лекциях мучается, но во второй половине дня обязательно зайдет и увидит мое приглашение. Гульнем не по–детски! Деньги есть. Может, она все–таки поддастся на мои уговоры и переедет ко мне жить. Ха! Вот такой я хитрый и коварный соблазнитель!

Хорошо быть богатым! Хитрым… Коварным… Пора бы уже Новохудоносору голема выпускать…

Только я подумал об этом, как тревожно загудел колокол. Через миг над городом появилась полупрозрачная голубая пленка, накрыв город вытянутой вверх полусферой. И тут же на юге поверхность купола запестрела разноцветными разводами. Это в него ударили капли "Огненного дождя". Новохудоносора работа. Он помимо Грандмастера в Магии Смерти, еще и Грандмастер Магии Огня.

А вот это Гоша постралася, Грандмастер Магии Земли — в купол ударили тяжелые камни, видимые даже сквозь его мутную пленку.

Отлично все идет! Теперь дождаться реакции жителей на нападение, и можно пробираться в таверну, в комнату с моей захоронкой. Сейчас все женщины, старики и дети должны будут укрыться в здании местного арсенала, расположенного в центре города. Арсеналы в городах этого мира — это своеобразные внутригородские крепости, обширные и очень неплохо укрепленные. Последний оплот осажденных.

А мужчины города должны занять свое место на стенах города, готовясь отражать атаки нападающих. Там же должны находиться и женщины–воительницы, жрицы, целительницы, магини.

Улицы города опустеют. Только патрули изредка могут появиться на улицах, проверяя, не затесался ли где–то вражеский лазутчик, не готовят ли вражеские наймиты какую–нибудь диверсию.

Если кого и стоит мне опасаться в опустевшем городе, так это таких же, как и я игроков. Но если такие здесь есть, то они, скорее всего, тоже сейчас на стенах города. Не думаю, что их может быть здесь много — найти город на таком большом материке, как Кенол, это все равно, что найти иголку в стоге сена. А если кто–то и сумел найти его, то вряд ли он будет трубить об этом на весь мир. Оставит этот город для себя, как когда–то это сделал я.

Я поднял голову и посмотрел на купол, прикрывающий город.

Хорошо работают личи, примерно каждые десять секунд применяют заклинание. Не успеет закончиться огненный дождь, как по куполу начинает бить дождь каменный, не успеет он закончиться, как вновь начинается огненный ливень. Постоянная нагрузка на купол. Именно при таких нагрузках на купол тратится максимальное количество маны из накопителей.

— Прив, — шепчу я. — Слетай в таверну, посмотри, все ушли или кто–то еще остался? Джузеппе, хозяин таверны и гостиницы, вполне мог задержаться.

Улица, на которой стоит таверна и которую я оглядываю сверху, обезлюдела. Также пустынно и на соседних улочках, которые я рискнул осмотреть с помощью "Волшебного ока". Невидимость здесь, на крыше, мне не нужна, мне и одной "Скрытности" достаточно — никого рядом, в пределах двадцати метров, нет, а значит никто меня и не увидит.

А Джузеппе, да и его супруга, Линока, вполне могли задержаться. Особенно, Линока. Как следует спрятать все, позапирать все двери, позакрывать все окна. Хозяйственная она у него. И вообще, она тетка положительная, даже жалко ее немного.

Надеюсь, в "после жизни" у нее все будет хорошо. Живет же нежить, хм… И не жалуется. Я вот, например, не жалуюсь. А некоторые вообще сверх меры довольны своим существованием. Те же вампиры, например.

"Босс, в доме никого нет. Все чисто".

Я еще раз внимательно осматриваю улицу. На ней тоже никого нет.

"Прыжок"! Небольшой, метров на тридцать. И я стою на пороге таверны. Аккуратно открываю дверь и просачиваюсь внутрь. Прислушиваюсь.

Тишина…

Стремительно взбегаю на второй этаж и вижу Прива, медленно парящего вдоль коридора. Резко останавливаюсь и приседаю.

— Прив, — зову его громким шепотом. — Ты почему без невидимости?

— Да кошка задела, — оправдывается Прив. — Прыгнула на меня. Кошки нас, привидений, и под невидимостью видят. Или как–то по–другому чувствуют. Не любят нас, почему–то.

Я тихо, но быстро, проношусь по коридору. Останавливаюсь почти в самом конце, напротив одной из дверей. Там, за дверью, покои из двух комнат. Когда–то они служили местом дислокации Вальда. Его запасным аэродромом.

Кастую "Гниль" на дверь, на ту ее часть, где расположен замок. Можно было бы и файерболом ее вышибить, секундное

дело, но не хочу создавать лишний шум. Вдруг рядом с таверной стражники проходят? Ни к чему привлекать их внимание. Сейчас, при нападении на город, они начеку, малейший шум могут услышать. Это не обычные спокойные времена. Пусть лучше я потрачу десять секунд вместо одной, но зато сделаю все тихо и аккуратно.

Часть двери вместе с замком превращается в труху и осыпается на пол.

Открываю осторожно дверь. Прив, колыхавшийся рядом со мной, протискивается в едва образовавшуюся щелку и влетает в комнату.

— О! Это мы удачно зашли, — слышу его довольный голос. — Босс, будем грабить?

Я бросаю быстрый взгляд в коридор. Пусто. Заскакиваю в комнату и осторожно прикрываю за собой дверь, бегло осматриваюсь и облегченно вздыхаю — все на месте. Все выглядит так, как и почти два месяца назад, когда я последний раз был здесь. Терзало меня все это время некоторое опасение, что сюда мог кто–то проникнуть. Тот же хозяин таверны, или вор или кто–нибудь еще. Какой–нибудь пьяный любопытный постоялец мог выбить с дуру дверь — и все, комната становилась доступна для любого. Но, хвала богам, этого не произошло.

— Какой грабить! — возмущенно говорю я Приву. — Это и так все мое!

И увидев вопрошающий взгляд Прива, объясняю:

— В прошлой жизни я был паладином. Это — оставшиеся от тех времен вещи.

Комната была завалена различным хламом.

Ну, не таким уж и хламом. В центре комнаты небольшой пирамидкой, высотой примерно по грудь мне, штабелями лежали мифриловые слитки. Их как раз хватало на полный комплект доспехов для Вальда. Я, будучи тогда Грандмастером Кузнецом, собирался выковать доспехи после достижения 325–го уровня. И слитки я сам переплавил из самолично добытой мифриловой руды. Необходимый для работы с мифриловыми жилами уровень Грандмастера Рудокопа у меня был.

— Не слабо ты прибарахлился, если это всего лишь "оставшиеся от тех времен вещи", — удивленно сказал Прив, окидывая взглядом комнату.

Я проследил за его взглядом. На стенах висели комплекты одежды для мага, много комплектов и разных. На стоявших у стен манекенах тоже. Если менять их каждые десять уровней, хватило бы до сотого уровня. Жаль, все они из обычных вещей, и только последний, тот, который для сотого уровня, из Редких. Его я

обязательно заберу с собой. Еще было много комплектов для других классов. Рука не поднялась их продать, уж больно хорошие свойства у них были. Сам не знаю, зачем берег их.

На кровати разложены в ряд с десяток посохов и жезлов. Все обычные, а тот, который для сотого уровня — Редкий. Есть даже посох с модификатором на силу — случайный брак какого–то начинающего Оружейника. Он мог его выбросить, но решил почему–то выставить на аукцион. Наивный! Он думал, что кто–то купит такую никчемную вещь. И ведь купили. Я. Специально купил — для силового комплекта, был среди висевших на стенах комнаты и такой. А еще были — отдельный комплект с модификаторами на "Интеллект", комплект с модификаторами на силу магии и комплект с модификаторами на "Мудрость". Все для сотого уровня.

В одном из углов лежали несколько рулонов синайского шелка. Бешеные деньги когда–то за них отдал. Для мага нет лучше одеяний, чем пошитые их этого материала. Эффект от модификаторов, наложенных на одежду из синайского шелка, на десяток процентов выше, чем от модификаторов, наложенных на любые другие, более простые материалы. Синайский шелк для магов, это как мифрил для воинов.

Еще в одном углу комнаты грудой были навалены всякие редкие ингредиенты. Камни, сушеные травы, кости, банки с редкими и дорогущими органами монстров. Надо будет все это забрать с собой, если места хватит в рюкзаке. Вальду с его непомерной силушкой и то пришлось бы две–три ходки сделать, чтобы все это утащить, а про меня и говорить нечего.

Подхожу к шкафу и открываю его. Прямо передо мною на полке стоят, аккуратно выстроившись в ряд, по ранжиру, Черные эликсиры, за ними Белые, Красные и Оранжевые. Для всех пяти характеристик — "Силы", "Ловкости", "Интеллекта", "Мудрости" и "Выносливости". Когда–то это было бы настоящим сокровищем для меня. Я рассчитывал выпить все эти элики еще на первом уровне. Насколько тогда мне было бы проще.

Сейчас же я бросил на них только один равнодушный взгляд и так же бегло пробежался глазами по другим полкам. Там тоже полно было разных эликсиров, они должны были облегчить мне жизнь на младших уровнях. На нижних полках были навалены свитки с заклинаниями. Их я сразу же все скопом переместил в рюкзак. Весят они немного, в рюкзаке останется еще достаточно место для других шмоток.

На самой нижней полке, в уголке, осталась стоять небольшая простенькая шкатулка. Я взял ее и открыл. Внутри лежал маленький невзрачный камешек, от тысяч других таких же

невзрачных камней его отличало только сквозное отверстие, проделанное силами стихий.

Беру его в руку и любуюсь им.

— Босс, это из–за этого камня мы как ошалевшие ломились сюда, в этот город?

Открываю свойства камушка:

"Малый Камень Душ. Вес: 50. Прочность 5/5.

Особенности: пустой. В этот Камень можно заключить любое существо.

Свойства: с помощью этого камня Вы можете призвать заключенное в нем существо.

Верой и правдой будет служить оно Вам вплоть до своей смерти".

Совершенно случайно достался этот Камень Вальду — на седьмом году игры учась на пятом курсе института, я появлялся в мире "Битвы богов" только для того, чтобы пройти подземелье замка Редшир и выбить из его босса какую–нибудь вещь. А потом отнести ее вместе с остальным дропом, собранным во время прохождения локации, на храмовый алтарь. В один из таких рейдов я и выбил из барона Красмайера Легендарный предмет — нагрудник из дубленой кожи фиолетовой виверны.

Класть на алтарь такую вещь я не захотел, хотя боги за подобные жертвы одаривали щедро, очень щедро. На аукционе за подобные вещи можно было получить больше миллиона золотых талеров. Немного поразмышляв над различными вариантами, я решил выставить нагрудник на аукцион по немного задранной цене. Буквально через минуту мне пришло сообщение с предложением обменять Легендарный кожаный нагрудник на пустой Малый Камень Душ. Я, естественно, сразу же согласился — Камень стоил гораздо дороже.

— Да, Прив, — отвечаю я. — Именно из–за этого камешка мы так спешили сюда. Из–за него и еще кое из–за чего.

— Детеныша Кракена посадишь в этот Камень? — догадывается Прив.

Я согласно киваю.

Для заключения в Камень какого–либо существа необходим был свиток с заклинанием призыва этого существа и еще ряд недорогих ингредиентов, достать которые не составляло никакого труда. Обычно те, кому посчастливилось заполучить Камень Душ, помещали туда Призрачных рыцарей. Самый выгодный вариант — Призрачный рыцарь это сильнейший из обычных призываемых существ. Кроме того, он разумен, а значит может пользоваться эликсирами, помимо того, что на него можно накладывать бафы заклинаниями!

Жаль, Призрачного рыцаря нельзя исцелять в бою — он был нежитью, а нежить исцелению не поддавалась. Но даже при этом, из обычных призываемых существ Призрачный рыцарь был вне конкуренции.

— Логично. Пять призывов это лучше одного! — без тени сомнения выносит вердикт Прив.

Мудрый он у меня. Сообразительный.

— А Большого Камня Душ у тебя нет случайно? Ну, от "тех времен"?

Я отрицательно качаю головой. Не так–то это легко и просто — найти любой Камень Душ. Радоваться надо тому, что хотя бы Малый Камень у меня теперь есть, что я не успел его использовать, будучи Вальдом.

— Я ведь когда приобрел этот Камень, хотел сразу же заключить в него Призрачного рыцаря, — сказал я Приву. — Из–за экзаменов в своем мире не успел это сделать. Не до того было.

— Детеныш Кракена лучше Призрачного рыцаря, — снисходительно объяснил мне Прив.

— Угу, — согласился я. — Осталось только прокачать его. И я знаю, где это можно сделать.

— Прокачать? — удивился Прив. — Зачем его прокачивать? Он и так сильнее всех, кого только можно представить! Зачем тратить лишний призыв? Их и так мало! Всего пять! Это расточительство, тратить один призыв на никчемную прокачку!

Да, лишний призыв тратить не хотелось. К тому же, пятисотый уровень сам по себе более, чем достаточен для прохождения самых опасных подземелий, включая и бои с их боссами. С таким помощником никакой монстр не страшен.

Только вот не ради боев с монстрами используют заключенных в Камни Душ существ. Это делается ради битв между кланами, ради штурмов крепостей или их защиты. Любой владелец заключенного в Камень Душ Призрачного рыцаря, прокачанного примерно до четырехсотого уровня, является желанным наемником для любого клана. Во время войн такие игроки обходятся нанявшему их клану дороже сотни игроков трехсотого уровня и выше. Разница в сто уровней и больше с основной массой игроков делает из призванного существа настоящую машину смерти. Обычно, владельцы таких существ нанимаются только на отдельные сражения, и то не до его конца, а только на ее часть. Специально оговаривают с нанимателем свое право вывести призванное существо из боя при падении уровня его здоровья ниже определенной черты. Слишком редки такие существа, потому и берегут их владельцы. Но даже при неполном участии в сражении эти существа успевают сделать

немало для победы. Даже при высокой концентрация вражеской атаки на призванном существе оно успевает нанести не мало вреда противнику, не говоря уж про то, что принимая весь удар на себя, оно снижает риск для своих союзников, позволяя им наносить больше урона врагу.

— Прив, это окупится в будущем. Если мы сможем хорошенько прокачать нашего малыша, то нам, возможно, и не понадобятся остальные призывы. Он станет неубиваемым!

— Да он и так неубиваемый! — завопил Прив. — Ты видел, сколько у него здоровья? Ты видел, какая у него регенерация?

— Поверь мне, Прив, при штурме кланового замка, да и, вообще, в любой битве во время войн кланов, ни здоровье Детеныша Кракена, ни его регенерация его не спасут. На подобных призванных существах в первую очередь концентрируются атаки противника. Даже оббафанные по максимуму Призрачные рыцари четырехсотого уровня не выдерживают долго и гибнут, если их хозяин не успевает вовремя вывести их из битвы.

Прив развернулся ко мне и посмотрел на меня своими огромными глазами–блюдцами:

— Ты собираешься использовать его в межклановых войнах? Он же погибнет — он слишком медленный на суше! А в воде почему–то кланы свои сражения не устраивают! Ты не успеешь его увести из под огня противника!

— Вот потому нам и надо его прокачать. С его данными каждый новый бонус будет запредельным. С лихвой перекроет любые бафы. Может, и не придется его никуда уводить.

— Все равно опасно. Лучше с обычными монстрами биться. Подземелья зачищать, боссов валить, — поникнув, сказал Прив. — Здесь нам никто не страшен будет.

— Подземелья зачищать не получится. Войти в подземелье призванное существо не может. А если призвать его внутри данжа, то не сможет потом выйти из него, так там и останется навеки.

— Плохо, — огорчился Прив. — Не справедливо. Ну и на поверхности полно мест, где можно использовать Кракена. Он в одиночку целую локацию зачистит, пока мы в шезлонгах будем наблюдать за этим. С попокрном. И ванильным коктейлем. А потом спокойно и с энтузиазмом подсчитывать полученный дроп!

— Какой же ты, Прив, меркантильный! К тому же, на поверхности тоже есть опасные места для нашего малыша. А если нам придется сразиться с драконом такого же уровня?

— Мы победим! — безапелляционно заявил Прив. — Вместе с Детенышем Кракена мы любого дракона победим!

— Угу. Мы пахали, я и трактор…

— Кто такой трактор, босс?

Я отмахнулся:

— Это из моего мира. Не важно. Один призыв из Камня Душ можно потратить ради обеспечения неоспоримого преимущества в дальнейшем. Возможно, больше и не придется по новой призывать нашего малыша — его и после первого призыва никто не сможет убить. Если он хорошо прокачается и возьмет пару–тройку бонусов.

Я положил Малый Камень душ в рюкзак и окинул комнату взглядом.

— Жалко мифрил оставлять здесь, но слишком уж он тяжелый, — пробормотал я. — Не унесу много.

— Ты что, босс! — возмутился Прив. — Мифрил же дороже золота! Никак нельзя его оставлять здесь! Украдут!

Он подпорхнул к штабелю мифриловых слитков и схватил два из них, по одному в каждую руку. Прижал их к себе, словно самое ценное сокровище, и негодующе уставился на меня своими огромными круглыми провалами.

— Прив, оставь их! Зачем нам мифрил? Я ведь не рыцарь, чтоб мифриловые доспехи носить, а тебе он и подавно не нужен.

— Продадим!

Я вздохнул.

— Прив, у меня места в рюкзаке нет. Я и пару десятков этих слитков не унесу!

— Босс, а ты маяк здесь поставь! А потом из наших комнат портал сюда откроем и перетаскаем все к себе! Я сам все перетаскаю, если тебе лень!

— Не получится. Маяк только на открытом местности можно поставить. В закрытых помещениях — нельзя! И телепортироваться в закрытые помещения нельзя, если, конечно, там нет стационарного портала. Да и чтобы эту кучу мифрила перетаскать, надо несколько десятков ходок сделать! У нас нет столько времени. Да и опасно это! Мы не на прогулке!

— Но, босс…

— Хватит, Прив! — рявкнул я. — Берем только самое ценное и уходим. У нас еще есть дела.

— Что может быть ценнее мифрила?

Я отвернулся от огорченного Прива и пробежался глазами по имевшимся в помещении вещам, выбирая, что стоит забрать с собой. Вот эти рулоны синайского шелка я обязательно прихвачу! Я подошел к рулонам ткани и перебросил их в рюкзак. Потом перекинул туда же комплект мага из Редких вещей, вслед за ними поместил в рюкзак и Редкий посох. Оценивающе оглядел

разложенные на кровати остальные посохи. Взять с собой несколько? И менять их через каждые десять уровней? Смысла особого в этом нет, все оставшиеся посохи — обычные. Модификаторов на них толковых нет. Толковые модификаторы на оружии бывают, только если оно Редкое или Уникальное. Ну и, само собой, Легендарное. Про оружие Эпического класса я даже и не говорю.

Не буду я брать посохи. Только свой посох поменяю. Ходить с ученическим посохом, не дающим вообще никаких модификаторов, дальше просто стыдно. Если есть слот, в который можно поместить что–то, что усиливает твои характеристики, то, значит, это что–то туда надо поместить, а не занимать его бесполезной палкой.

Повздыхав над посохами, владение которыми мне было недоступно из–за высоких требований, я, наконец–то, взял посох на свой уровень.

"Посох из эбенового дерева.

Класс: Обычный. Прочность: 250/250. Вес: 25.

Требования: уровень — 20; "Интеллект" — 20; "Мудрость" — 20.

Свойства: "Мана" +250.

Встроенное заклинание: "Стрела мрака" — 1000 шт. Урон: 15–20.

Цена: золотой талер — 200".

Так себе посох. Только я это подумал, как услышал голос Прива:

— Стоило шило на мыло менять? Мог бы оставить и свой ученический посох. Привычнее видеть тебя с ним.

— Ничего ты не понимаешь, Прив, — снисходительно ответил я. — Новый посох подходит под цвет моего галстука.

Действительно, посох из черного эбонитового дерева очень хорошо сочетался с моим полностью черным обмундированием.

— У тебя же нет галстука! — изумленно сказал Прив.

— В самом деле? — сделал удивленный вид я. — Ах, ну да! Ну, ничего страшного. Зато теперь мой прикид абсолютно гармоничный. А то с прежним посохом я словно в смокинге и кедах ходил.

— Э? — спросил Прив. — Кедах?

— Угу, — ответил я. — А еще в этот посох приличное заклинание встроено. Поможет мне поднять мастерство владения посохами, как раз до уровня Мастера должно хватить. А то Экспертом уже стыдно ходить.

И открыл дверь во вторую комнату. Эта комната была поменьше предыдущей, да к тому же почти все место в ней

занимали несколько больших сундуков, стоявших у стен.

Из одного из этих сундуков я достал кожаный мешочек с тремя сотнями тысяч золотых талеров и перекинул деньги себе в рюкзак. Осмотрел остальное содержимое и, немного посокрушавшись, закрыл сундук. Помимо денег в этом сундуке, как и в остальных в этой комнате, хранился разный хлам — всякие Уникальные и Редкие вещи, которые, несмотря на свои Редкость и Уникальность, не были востребованы ни игроками, ни богами в силу исключительно бестолкового сочетания их модификаторов.

Выбрасывать эти вещи было жалко — с одной стороны, эти Уникальные и Редкие вещи были абсолютно бесполезными для целевого их использования, а с другой стороны, они отличались повышенной востребованностью в некоторых, строго определенных, случаях.

Вот, например, лежавшая на самом верху сундука Уникальная Булава Гремящего Та Дыхына. Красивая вещь. Когда–то я выбил ее из вождя одного из орских племен, что кочуют по Брее, южному материку, соседу Ченрода. Для Тадыхона эта булава скорее была больше церемониальным атрибутом, чем оружием, ибо, как оружие она собой ничего не представляла. Вроде ничего необычного в этой булаве не было — те же семь модификаторов, что и у любой другой Уникальной вещи. Но, ни один из этих семи модификаторов не был нужным и характерным для этого вида оружия. Ни одного модификатора на основные характеристики, ни одного модификатора на урон! Да и сам урон у этой булавы был смешным. Но зато четыре модификатора из семи давали сопротивление магии. Три из них обеспечивали 40–ка процентное сопротивление Магиям Огня, Воздуха, Земли, и еще один модификатор давал 30–ти процентное сопротивление Магии Тьмы. Даже у Легендарных вещей не часто встречается такое удачное сочетание модификаторов. Вообще, более двух видов сопротивления на одном предмете встречается крайне редко. Так что, эта булава — дважды уникальная вещь. И, при этом, бестолковая. Но не выбрасывать же ее?

На аукцион относить эти вещи не имело смысла — если их кто и покупал, то за сущий бесценок. А боги вообще отказывались принимать подобные вещи в качестве жертвы.

В общем, толку от этих вещей было немного и хранил их Вальд только на случай необходимости составления какого–то специфического комплекта с определенными специфическими свойствами. Например, из имевшихся в этой комнате вещей вполне можно было бы собрать комплект с бесподобным, зашкаливающим за все разумные пределы, сопротивлением всем

видам магии. Атакующие свойства у этого комплекта были бы совсем никакие, другие параметры тоже вызывали бы только смех и жалость. Да и сам по себе любой, одевший такой комплект, выглядел бы как клоун — ну, что это такое, когда в руках булава, на ногах шерстяные рейтузы, заправленные в стальные сандалии, а сверху костяной панцирь, напяленный на свитый из коры жимолости сюртук? И на голове колпак с тремя бубенцами.

Но как защитный антимагический комплект он был бы вне всяких похвал. Осталось только найти ситуацию, при которой этот комплект был бы востребован. Вальду такие ситуации не попадались.

Я подошел к сундуку, стоявшему напротив входной двери и, взявшись за один его угол и поднатужившись, попытался его приподнять. Куда там! Моих силенок не хватило даже на то, чтобы сдвинуть его с места.

— Прив! Давай вместе попробуем! — позвал я на помощь своего питомца. — У тебя "Сила" побольше моей будет. Раз так в сто. Надо отодвинуть сундук от стены.

Прив подлетел ко мне и, положив свою костлявую руку мне на плечо, аккуратно отстранил меня:

— Ну–ка, отойди, — проговорил он и, взявшись одной рукой за прибитую к торцу сундука скобу, легко оттащил его на середину комнаты.

— Силен, бродяга! — прокомментировал я. — Этот сундук самый тяжелый. Может ты его до магазина дотащишь? А в другой руке — второй сундук?

— Нет, босс. Я бы с удовольствием, но для того, чтобы таскать на себе такой груз, надо соответствующее умение иметь, — огорченно ответил мне Прив. — У меня его нет.

Я тоже опечалено вздохнул — такая замечательная идея накрылась медным тазом.

Отодвинув одну из половиц в том месте, где раньше стоял сундук, я достал из открывшейся небольшой ниши смотанную в клубок тряпицу. Развернул ее.

— Что это, босс?

— Смотри!

Я поднял руку ладонью кверху. На ладони стояла вырезанная из дерева фигурка журавля, держащего в раскрытом клюве прозрачный стеклянный шар.

"**Колодец маны. Класс: Артефакт.**

Свойства: отданную этому колодцу ману можно забрать обратно".

— Откуда он у тебя, босс?

— От Папы Карло.

— Это ведь накопитель? Персональный накопитель? Теперь у тебя не будет недостатка в мане! — восторженно закричал Прив.

— Тихо ты! — шикнул на него я. — Город в осаде, враги кругом, а ты орешь, как резанный! И никакой это не накопитель. Не так все радужно, увы.

— Как не накопитель? — удивленно спросил Прив. — В нем же можно хранить ману, а потом использовать ее при необходимости. Тут так написано! Это обыкновенный накопитель, только персональный!

— Увы, нет. Я сам так думал, когда его выбрал. Думал, что у меня будет чуть ли не бесконечное количество маны и я смогу исцелять себя бесконечное число раз. Но все оказалось куда прозаичнее. И печальнее.

— Но, босс, тут же написано…

— Знаю, что тут написано! Только этот Колодец не впитывает ману из окружающего пространства. Наоборот, он теряет ману. Сифонит. Пара часов — и он снова пуст, сколько бы маны в него не влили. И к тому же, он одноразовый!

— Одноразовый, — разочарованно протянул Прив. — Лучше бы ты что–нибудь другое выбрал. А так это то же самое получается, что и обыкновенный эликсир маны — использовал и выбросил.

— Не в этом смысле одноразовый, — поправил себя я. — Я не так объяснил. Его просто нельзя наполнять порциями, как обычные накопители, сливая раз за разом в него ману, пока он не заполнится под завязку. В него можно только один раз влить ману и пока ее всю обратно не используешь, новую порцию Колодец не примет.

— Ну, я и говорю — бестолковый артефакт. Лучше бы что–нибудь более полезное у Папы Карло взял бы.

— Ну и напрасно так говоришь. Зато он — бездонный! Или

практически бездонный!

— Что значит "практически бездонный"? — удивился Прив. — Сколько туда можно маны влить?

— Не знаю, — я пожал плечами. — Как я понял, любое количество. Главное, сделать это за один раз. Мне маги туда вливали свой полный запас. По несколько миллионов единиц маны. Те два часа, пока Колодец держал ману, меня практически не реально было убить. Плохо только, что за магами приходилось постоянно бегать и упрашивать их слить ману в Колодец. Не любят они без маны сидеть. И бесплатно маной не делятся, бешеные цены ломят, сволочи. Это ведь не городским накопителям ману отдавать за репутацию города. И не накопитель кланового замка, куда дежурные маги каждые пятнадцать минут свою ману сливают.

Я сунул артефакт в нагрудный карман мантии. Отсюда его мог вытащить любой желающий. Теоретически. А практически в этом мире никто по карманам не лазил — зачем, если есть рюкзак и кошелек на поясе, откуда воры и таскают свою добычу?

— Хм… Ценная вещичка, — после недолгого размышления окончательно переменил свое мнение Прив. — Очень ценная. Особенно для тебя. В экстренных случаях, когда много маны надо и сразу, незаменимая вещь, если заранее подготовишься. Только тебе опять придется за другими магами бегать, своей то маны у тебя совсем мало. Чуть больше ста тысяч для такого артефакта совершенно бессмысленное количество.

— Ни за кем бегать я не собираюсь. Я придумал, как этот артефакт можно другим способом наполнить.

— Как?

— Не торопись, Прив, скоро все сам увидишь.

Я подошел к третьему сундуку и открыл его. Здесь лежали географические карты. Много карт. Очень много карт. Только карт материков было восемь штук, и они были масштабирующимися — можно было приблизить или отдалить любую открытую и нанесенную на карту местность, кроме населенных пунктов. Для населенных пунктов существовали собственные карты, которые также можно было масштабировать. И для подземных и других закрытых локаций тоже существовали собственные карты. И вот этими картами был забит весь сундук. Перенести данные с одной карты на другую — дело довольно быстрое, но их здесь столько, что мне понадобится не меньше часа на то, чтобы перебросить все это на свою карту. Зато потом у меня будет одна из самых полных карт в игре. Может, даже самая полная — охотник из Некровилля, перекинувший как–то мне свою карту, немало избороздил мест, которые у большинства

игроков обозначены на картах белым пятном.

Я почти закончил переброс данных на свою карту, как передо мной замелькал значок почтового конверта. Экстренная почта сообщение доставила.

— Интересно, кто это нам тут письмо прислал? Неужели кто–то еще хочет прикупить информацию о секретных эликсирах? — задумчиво пробормотал я и открыл письмо.

"Эвери, привет. Дракон согласен. Приглашение в Кукольный театр у меня. Премьера послезавтра, в восемнадцать ноль–ноль. Обмен приглашения на образцы эликсиров — до премьеры. Если к этому времени добудешь образец эликсира, готов передать тебе приглашение в театр в любом месте по твоему усмотрению, но желательно в Верхнем Вавилоне или непосредственно в Кван Тонге. Если к этому времени эликсир не достанешь, обмен откладывается на месяц, а приглашение уйдет другому. Договоренности остаются в силе и в этом случае. Жду ответа. Сай".

Я закрыл письмо и призадумался. Вообще–то, на завтра у меня были планы. Но откладывать на месяц визит в театр я бы не хотел. Это сейчас Дракон заинтересован, а через месяц все может измениться. Может, к тому времени это тайна уже не будет тайной и любой будут знать об этих эликсирах все, что только можно о них знать. Эх, зря я продал секрет такому количеству народа.

Снова открыв окно экстренной почты, я набросал ответ и отправил его Саю.

— О, завтра пойдем в театр! — воскликнул висевший у меня за плечом Прив и прочитавший мое сообщение Саю. — Будем смотреть кукольный спектакль?

— Ну, уж нет! — пробормотал я. — Становиться участником гекатомбы я не намерен. Особенно в роли жертвы.

— Гекатомбы? — удивился Прив. — Причем здесь жертвоприношение? Это же театр!

— Проклятый театр, Прив. Проклятый!

— Проклятый, — ужаснулся Прив. — Тогда зачем мы туда идем?

Я погладил карман, в котором лежал артефакт.

— За артефактом, разумеется, Прив. За артефактом. Именно в Проклятом театре, единственном месте этого мира, гарантированно можно получить артефакт. Еще и выбор предоставляется. Правда, довольно скудный.

Приглашение дается на двоих. И получить артефакт может каждый. Валерку с собой позову. Надо срочно завершать здесь дела и связываться с ним.

— Как можно проклясть театр? — задумчиво спросил Прив.

Я в спешке перекидывал данные с оставшихся карт на свою. За сегодня мне надо успеть разобраться с этим городом, потом найти Грандмастера Чародея и поместить детеныша Кракена в Камень Душ, портануться к озеру, увы, опять с помощью Гильдии перевозчиков — своего маяка у меня там нет, запустить детеныша в озеро, помочь ему с элементалями, хотя он и сам должен справится с ними. Но слишком их там много, обидно будет, если они прикончат моего малыша. Надо будет его страховать, дам команду ему недалеко от берега плыть, а сам по суше его буду сопровождать. Если увижу, что элементали одолевают, будем делать ноги оттуда. И щупальца. Придется добираться до океана тогда. Не представляю, сколько это времени займет. Месяцы, с его–то скоростью передвижения по суше. Это если не встретим реку, впадающую в океан.

Да не, это я выдумываю! Слишком силен Детеныш Кракена, с элементалями справится играючи и я с его помощью смогу перебраться на остров. Если повезет, сегодня же отыщем и останки Прива, а там уже все просто — пара пасов руками и он превратится в призрака. Квест выполнен, звучат фанфары и я смогу наконец–то спокойно вздохнуть, а то что–то уж слишком меня напрягает его судьба. Не хочу чтобы он умер… э… развоплотился.

— Не знаю, Прив, — сказал я и выпрямился. Все, с картами покончено. — Как–то вот боги смогли это сделать.

— Боги? Зачем богам проклинать театр?

Вроде все, что стоило забрать с собой, я забрал. Немного места в рюкзаке еще осталось, надо бы еще что–нибудь ценное прихватить, что–нибудь такое, что не вызовет перегруз, это мне сейчас ни к чему. Вообще, надо проблемой грузоподъемности серьезно заняться. Разберусь со всеми своими срочными делами и займусь этим. Надо покопаться на форуме, может есть какое–нибудь решение проблемы. Хотя, вряд ли — проблема грузоподъемности магов уже давно стала притчей во языцех. Что–то не припомню, чтобы как–то она была решена. Ну, да ладно, это все — потом. А сейчас пора уже в центр города бежать, к городской ратуше.

— Что–то не понравилось им, — я закрыл сундук и направил на него заклинание "Гниль".

Карты — слишком ценное имущество, чтобы оставлять его в качестве подарка кому–то не было. Особенно этому предателю Джузеппе! Сколько мы с ним вина выпили, сколько мяса съели… Вкусного, сочного, приготовленного на открытом огне мяса… Грандмастером Поваром приготовленного… А он меня на костер

отправил! Перебьется без моих карт! Достаточно ему будет и всего остального.

— Если, конечно, выживет… То есть, не погибнет, — пробормотал я.

— Кто выживет? Кто не погибнет? — сразу же откликнулся Прив.

— Джузеппе! Хозяин этой таверны.

— Что значит "выживет, то есть не погибнет"? Разве это не одно и то же?

— Нет, не одно и то же, — ответил я, выходя в первую комнату и окидывая ее взглядом. — Уж кому–кому, но тебе это лучше знать, чем другим.

Вроде все, что стоило отсюда забрать, я забрал. Мой взгляд остановился на сложенной посреди комнаты пирамиды из слитков мифрила. Весь мифрил я не утащу, а вот слитков пятнадцать–двадцать прихватить, не получив перегруза, смогу. Как раз рюкзак под завязку заполнится.

Быстро перекинув в рюкзак два десятка слитков и забив рюкзак почти полностью, я бросил питомцу:

— Уходим, Прив!

И выскочил из комнаты.

— А боги?

— Какие боги? — спросил я, на бегу накидывая на себя невидимость. — Давай тоже невидимость набрасывай! Наш рейд продолжается! Нас ждут великие дела!

Я выскочил на улицу и широкими скачками побежал к центру города. Купол над головой переливался разноцветными вспышками. Личи продолжали делать свое дело — бомбардировать город массовыми заклинаниями. При таких атаках никто не рискнет снять купол и сунуться за стены города, в контратаку.

— Ну, те, которые прокляли кукольный театр, — проговорил парящий где–то слева от меня Прив. Уцепился за мое плечо своей костлявой рукой и не отстает. — Почему они это сделали?

— Прив! Что ты сегодня так много вопросов задаешь? Какая разница, почему боги театр прокляли? Пути богов — неисповедимы!

— Так интересно же!

А вот и центральная площадь!

Я остановился у крайнего, последнего пред площадью дома и осторожно выглянул из–за его угла. Невидимость невидимостью, но подстраховаться никогда не помешает.

Вроде, никого. На площади пусто.

Справа от площади — здание городской ратуши. Прямо —

башня, на которой размещен единственный городской шаромет, довольно мощный. Защита от драконов и всякой прочей летающей сволочи. Летающей сволочи и честных паладинов.

В подвалах ратуши — Сердце Города. Генератор силового поля. Или, как здесь говорят — управляющий кристалл. Именно он формирует защитный купол над городом и держит его, пока хватает маны.

Вопрос — где накопитель маны? В ратуше или в башне?

Вариант, что у управляющего кристалла свой накопитель, а у шаромета свой — я сразу отбрасываю. Накопители сами по себе не такие уж и дорогие вещи, но наполнить их манной — та еще задачка. Нет никакого смысла иметь в городе два или более накопителей, когда все, что нужно, можно запитать от одного, тем более, что накопители практически бездонные.

Маги — защитники города тоже могут к накопителям подключиться и сосать из них ману, пока она не закончится — размеры Альбасета позволяют магам протянуть энергетические нити от центра города до его стен. И не только Альбасете — во всех города и замках крепостные стены строят так, чтобы с них можно было дотянутся до накопителей маны. Или увеличивают количество накопителей. В Вавилоне, говорят, их целых четыре! Ну, еще бы — такой огромный город!

Эх, как то не приходило мне в голову в бытность Вальдом поинтересоваться, где размещен городской накопитель маны в Альбасете. А теперь вот, гадай. Не хотелось бы делать вторую попытку проникновения, если первая окажется неудачной — и в ратуше и в башне есть охрана. Придется ее убирать, а это лишний шум, лишний риск. Успеют вызвать подкрепление со стен — мне придется туго.

— Прив, как думаешь, где у них накопитель — под башней или под ратушей? — спрашиваю я.

Прив, конечно, этого не знает, я его так спросил, словно монетку подкинул.

— А ты скажешь, почему боги кукольный театр прокляли?

Я развернулся к Приву.

— Прив, ты совсем с ума сбрендил? Мы — в центре осажденного города, кругом опасность, а ты какой–то ерундой страдаешь!

— Так интересно же! Боги театр прокляли! Анекдот!

— Ничего не анекдот! В театре спектакль поставили, а Гекате он не понравился. Высмеяли ее. А она же гордая. И мстительная. Своему супругу пожаловалась, тот и проклял театр.

— А кто у Гекаты муж?

— Молох.

— Ого!

— Угу.

Нда, анекдот — это стоять в центре осажденного вражеского города и обсуждать досужие сплетни и легенды.

Наверняка, накопитель — под ратушей. Когда маны в нем остается мало, меньше десяти процентов, ее забирает тот объект, который ближе к накопителю. Нет никакого смысла размещать накопитель рядом с шарометом — это город не спасет. Шаромет файерболы выпускает раз в пять секунд, пусть и мощные, но это — очень и очень медленно. За пять секунд маги могут десять заклинаний кастануть и снести и защитников со стен, и сами стены, да и саму башню с шарометом. Гораздо выгоднее продлить время действия защитного купола, особенно, если ждешь подмогу.

А с другой стороны, штурмы городов происходят не часто, особенно в таком захолустье, как этот Альбасете. А вот драконы летают часто. Сравнительно часто. С Землей сравнительно. И вполне могут на понравившийся городок напасть. И даже стаей. Вполне логично, что работоспособность башенного шаромета имеет приоритет для таких городишек, как Альбасете.

Но и защитный купол может защитить от драконов. И с куда большей гарантией, чем один шаромет. Правда и маны в этом случае будет тратиться больше.

Нда… Задачка…

На проверку подвала полностью уйдет минимум час. Это под ратушей. Под башей — меньше. Может с башни начать?

— А как же так, Молох из пантеона Тьмы, а Геката из пантеона Смерти? — спросил Прив. — Как они могут быть супругами?

Достал уже! Пора определяться, какое строение посетить первым, а он тут…

— Да вот такой вот мезальянс у них удивительный, — процедил я сквозь зубы. — Где накопитель расположен по–твоему мнению? Говори уже быстрей!

Будь у города два накопителя, я бы, не раздумывая, к ратуше побежал бы. Но для Альбасете слишком большая роскошь иметь два накопителя маны.

— Под ратушей, естественно! — пожал плечами Прив. — Ну, ты и спросил!

— Тоже мне, гениальный полководец нашелся, — пробормотал я и рванул к ратуше.

Прив опять уцепился за плечо. Летит рядом и гундит:

— А что за проклятие на театр наложили? А почему его не снимут? А как это проклятый театр еще и премьеры проводит? А

почему билеты в театр сам глава клана распределяет? Почему бы просто не прийти и не купить билет в театральной кассе?

"Катюша" наготове. "Скрытность" активирована. У охраны максимальный уровень — девяностый. Скорее, будет меньше — все, кто посильнее, сейчас на стенах города. Элики я выпил пока тут у площади с Привом препирался, бафы на себя наложил. Даже если охранники будут обкастованы, "Катюши" с лихвой хватит, чтобы уложить любого из них с одного заклинания. В крайнем случае, по два заклинания из "Катюшиных" пяти на каждого их охранников выпущу. Более сильные заклинания применять не смогу, задержка в полсекунды для меня может быть чревата отправлением на перерождение — в здании ратуши холл и коридоры тесноваты, "Скрытность" не спасет, буду как на ладони заметен. Вся надежда — на быстроту моих кастов, а значит, только "Катюша".

В подвалах ратуши никого быть не должно — маги на стенах, им дежурить у накопителя во время штурма — чистой воды идиотизм. Для этого сгодятся и простые стражники. А маги не столько охраняют накопитель, сколько занимаются его наполнением манной.

Значит, охрана может быть только у спуска в подвал ратуши. Десяток стражников, а, скорее всего, половина десятка — осада города не то время, когда можно людьми разбрасываться. Каждый человек на крепостных стенах на счету.

Подбегаю к высоким резным двустворчатым дверям ратуши и тяну на себя одну из створок. Тяжелая! Еле двигается. Помнится, когда был паладином, она у меня таких проблем не вызывала. Вообще не замечал ее. А сейчас силенок у меня маловато, дверь медленно открывается.

Прив догадался, протянул свою костлявую руку и легко открыл двери.

— Спасибо, — шепчу я и протискиваюсь вовнутрь здания. Никого. Мне по коридору налево, и затем во второй проход опять налево. Там в конце небольшого коридорчика караулка и за нею спуск в подвал. В караулке должна быть охрана. Обычно все стражники в самой караулке сидят, но сейчас, скорее всего, выставили пост у ее дверей.

Так и есть! Вбегаю в коридор и вижу двоих алебардистов, стоящих по бокам от двери в караулку. Не глядя на их уровни сразу же бью по ним "Катюшей". Нет времени рассматривать — коридор маленький, меньше десяти метров, могут даже с плохо прокаченной "Наблюдательностью" меня увидеть, а так они свалились после первых же выстрелов "Катюши", по одному каждому хватило. Даже пискнуть не успели, не то, чтобы тревогу

поднять.

Крадущимися шагами приближаюсь к караульному помещению. Сквозь закрытые двери слышны неясные голоса. Прислушиваюсь некоторое время. Как я и предполагал, там, внутри караулки, трое, максимум четверо стражников. Подстрахуемся на всякий случай — пусть их будет пятеро.

— Прив, — шепчу я. — Сейчас я на дверь "Гниль" кастану, но не до конца. Как дам знак, ты сразу вышибай ее. Это будет легко, она уже вся трухлявой будет. И сразу в бестелесность ныряй, но из прохода не уходи — я через тебя внутрь бить буду.

— Рискованно, босс! — также шепотом отвечает Прив. — Они ведь тоже могут сквозь меня атаковать. Один удар — и тебя нет. Может, лучше "Ядовитым облаком"?

— А как я потом пройду через него? У меня от яда иммунитета, как у тебя, нет. Если не на первом, то на втором шаге жизни лишусь. А пару часов ждать, пока облако развеется, мы не можем. И так много времени на твои вопросы потеряли.

— О! Кстати, насчет вопросов! Какое проклятие Молох наложил на театр?

— Ты не выносим, Прив, — шепчу ему, а сам аккуратно дверь "Гнилью" обрабатываю. По всей ее ширине, высоте и толщине. — Куклы в нежить превратились, а артисты просто в проклятых. Наверняка, не только Молох проклятие наслал, но и Геката свою руку к этому приложила, как богиня пантеона Смерти.

— Как это — куклы стали нежитью? Они же и так были неживые?

— Были вещами. Предметами, а стали нежитью. Разницу понимаешь?

— Понимаю, — задумчиво шепчет Прив.

А потом добавляет:

— Но не понимаю, как такое может быть — куклы, и вдруг нежить?

— Никто не понимает. Готово, Прив! Давай!

Прив грудью ударяется в дверь и та срывается вместе с проржавевшими петлями и, разваливаясь на трухлявые куски, улетает внутрь караулки. Мгновенье жду, и как только чувствую, что Прив ушел в бестелесность, кастую сквозь него "Катюшу" в стоящего прямо напротив дверного проема оторопевшего от неожиданности стражника. Два выстрела и замираю. Готов! Второй выстрел был лишний, хватило и первого заклинания. Не успел я остановиться.

В проеме никого не видно. Прерываю дыхание и аккуратно делаю маленький шаг в сторону. Вижу, как по Приву откуда–то сбоку бьет алебарда. А за ней мелькает еще одна.

Приву, само собой, никакого ущерба. Завис в проеме и колышется себе тихонько как ни в чем не бывало.

Опять делаю маленький шаг в сторону и вижу стражника, замахивающегося алебардой на Прива. Каст, и в него ударяет "Стальной клинок", белой молнией сверкнувший в полумраке коридора. И сразу вслед за ним в другого увиденного мною стражника ударяет "Водяной бич". Каждому из них хватило по одному заклинанию.

Замираю и прислушиваюсь. Тихо.

— Прив? Что видишь? Есть там еще кто живой?

— Никого.

Наконец–то я вздыхаю полной грудью и вхожу в караулку. На три трупа стражников не обращаю внимания, даже не проверяю, выпал ли из них какой–нибудь дроп. Сразу же применяю "Гниль" на дверь в подвал. Тяжелая дверь, толстая. Мало того, что сделана из твердых пород дерева, так еще и кованным железом оббита повсюду. На то, чтобы превратить ее в труху уходит чуть больше минуты.

Пинок и дверь осыпается, оставляя вместо себя кучку ржавчины и гнилой древесины. Перед нами узкие ступени, уходящие глубоко вниз, в темноту.

— Спускаемся, Прив. Подвал тут не должен быть большим, но, все равно, не будем терять времени, — говорю Приву. В руках у меня появляется факел, сотворил его заклинанием из Магии Огня. — Ты — направо. Я — налево. Держи факел. Проверяешь все помещения, ищешь кристалл. Большой, с меня ростом, может больше. Увидишь, сразу меня зови. Если в какие–то комнаты двери закрыты — выбивай! Наверху теперь нас вряд ли услышат. Да и поздно теперь хорониться, сейчас важнее все сделать по–быстрому! Если дверь не осилишь — проходи мимо, потом посмотрим, если кристалл не найдем. Где–то рядом с кристаллом должен быть и накопитель. Если его увидишь раньше — тоже сразу меня зови.

— Понял, босс!

Сотворив и для себя факел, я аккуратно стал спускаться вниз. Каменная лестница крутая, ступеньки от старости стерлись, запросто можно оступиться и полететь головой вниз, я ведь не безногий Прив. Не хватало только шею себе сломать.

Достигнув конца лестницы мы с Привом разошлись в разные стороны. Подвал был просторным, древним и замшелым. На стенах обильно рос мох и лишайник. Воздух был затхлым и сыроватым одновременно.

Заглядывая в каждое помещение, я окидывал его взглядом и, не задерживаясь на исследования содержимого, шел дальше.

Запертые двери, не мудрствуя лукаво, выбивал файерболом, но таких дверей было мало.

Темно, факел освещал не очень большое пространство вокруг меня. Тихо, шаги далеким гулким эхом отдаются в глубине коридоров. Пустынно, даже вездесущих крыс нет в этом подвале. Пусть этот подвал — не квестовая локация, но менее жутким от этого он не становится. Да еще этот факел, дающий совсем немного света. Все время кажется, что кто–то там, в темноте, прячется. Кто–то жуткий. И эхо это… совсем не похоже на шорох от моих шагов или на грохот от взрывов файерболов.

А еще в голове как будто протяжная заунывная мелодия тянется и тянется.

"Босс! Я нашел! Давай ко мне!"

Я развернулся и помчался к Приву, а позади меня грохотало многоголосое эхо от моих шагов.

Прив колыхался у входа в довольно большой зал, света факела было недостаточно, чтобы осветить его весь, но разглядеть мелькание отблесков огня в расположенном в центре зала кристалле было можно.

Каст, и позади кристалла протянулась огненная стена. Сразу стало светло, весь зал оказался виден, как на ладони. В его центре, переливаясь зеленоватым светом и играя оранжевыми отблесками от огненной стены, возвышался кристалл. Сердце города.

Не очень большой кристалл, меньше меня высотой. И понятно почему — вырастить кристалл это дорогое удовольствие. Надо скармливать зерну, из которого вырастает кристалл, а потом и самому кристаллу огромное количество довольно редких или трудно добываемых ингредиентов. Альбасете не очень богатый город и выращивать кристалл больше, чем нужно для того, чтобы генерируемое им защитное поле накрывало полностью весь город — излишняя трата средств для города. Никто не выращивает Управляющий кристалл большего размера, чем это нужно для защиты города. Делают это только тогда, когда город или замок собирается расширяться, а расширяются только богатые, успешные в торговле города. Или принадлежащие богатым кланам и игрокам замки. Альбасете к таким не относился.

Я подошел к кристаллу и приложил к нему ладонь. Сразу же передо мной выскочила системка:

"Сердце города (Управляющий Кристалл) Альбасете.

Для разрушения Управляющего Кристалла необходимо:

30 минут непрерывного касания.

Хотите разрушить Управляющий Кристалл города

Альбасете?

Да/Нет.

Для получения контроля над Управляющим Кристаллом необходимо:

60 минут непрерывного касания.

Хотите взять под контроль Управляющий кристалл города Альбасете?

Да/Нет".

Отрицательно киваю головой и два раза отвечаю "нет". Не хочу. Разрушать кристалл просто глупо — никакой выгоды это мне не даст. Город постепенно увянет. Сначала из него уйдут неписи. Потом разрушатся дома и крепостные стены. А потом превратятся в пыль и камни от домов и крепостных стен. На все это уйдет меньше месяца. От города останется только пустое место. А еще через месяц и это место затянется травой и кустарником и о бывшем когда–то здесь городе не останется и следа.

Зачем? Кому это надо?

Взять под контроль Управляющий Кристалл — значит, взять под контроль город. Можно будет убрать защитный купол. Снять губернатора и назначить нового. Например, себя. А будучи Губернатором, можно набрать стражу. Установить налоги для жителей города и их профессий. Установить пошлины за проезд по принадлежащим городу территориям и плату за посещение контролируемых им инстансов. А таких у Альбасете было не мало, я знаю, побывал практически во всех из них, начиная от городской канализации и заканчивая самой дальней пещерой.

Только мне этот город не нужен. Враждебность его жителей ко мне ведь никуда не уйдет. И от Пути Света они не откажутся. Добровольно не откажутся. А принуждать их к этому — зачем оно мне надо? Да и захватить контроль над городом — это только половина дела. Главное — удержать этот контроль. А бороться за город мне придется с целой фракцией. Наверняка, в Цитадели Света уже знают об атаке на город. Губернатор здесь не дурак, прежде чем накрыть город куполом, обязательно весточку послал в Цитадель. Может там уже готовят войско из неписей для помощи осажденному Альбасете. Недельку это займет, нерасторопность, а точнее — тщательность при подготовке к походу в землях Света я прекрасно помню по тем временам, когда сам шел по Пути Света.

Вот пусть с фракцией Света соревнуется тот, точнее та, кому это по силам. А я умываю руки.

Да и тратить целый час на взятие под контроль управляющего кристалла мне не хочется. Зачем, мне это? И без

меня найдутся те, кто может это сделать. Я здесь, в подвале ратуши, совсем по другому поводу.

Я надавил чуть сильнее ладонью на кристалл и чуть прищурился, пристально вглядываясь в окружающее кристалл пространство. Через несколько секунд я разглядел протянувшуюся от кристалла розоватую нить — энергетический жгут, по которому к кристаллу поступает мана от накопителя. Другой конец жгута тянулся к одной из стен и исчезал в ней.

— Пойдем, Прив. Там, — я указал на стену, в которую упирался энергетический канал, — находится наш накопитель.

Мы вышли из зала и прошли по коридору к дверям в соседнее помещение. Еще на подходе к ним я увидел тонкие нити энергетических каналов, выбивающихся из стен комнаты и уходящих в другие стены. Наверняка, это присосавшиеся к накопителю маги, защитники города. Посторонние таким образом — дистанционно, через энергетические каналы — черпать ману из накопителя не смогут. Для этого им нужен непосредственный тактильный контакт с накопителем. Вот такой контакт я сейчас и установлю.

Выбив файерболом дверь в помещение, я вошел в него и огляделся. Эта комната была немногим меньше соседнего зала. В ее центре, словно жертвенный алтарь, стоял метровой высоты каменный восьмиугольник насыщенного синего цвета. Во все стороны от октаэдра убегали тонкие розоватые нити, их было не больше сотни. Не так уж и много магов в городе. Сотня магов и никто из них не выше сто тридцатого уровня. Два моих лича не особо напрягаясь уделают всю эту свору!

Два толстых жгута, протянувшиеся от накопителя, судя по всему, подпитывали управляющий кристалл и башенный шаромет, больше таких мощных потребителей маны в этом городе нет.

Вокруг накопителя стояло несколько кресел для дежурных магов. Сейчас они, разумеется, были пусты. За креслами стояли ряды цветочных горшков с плакучей гортензией, одного из растений этого мира, вырабатывающих ману. Не самый обильный источник маны, но зато спокойно произрастающий при полном отсутствии солнечного света. Источаемую гортензиями в пространство ману активно впитывал в себя накопитель. Мана в этом мире была везде, но там, где росли гортензии и другие подобные растения или водились животные и насекомые с такой же способностью, концентрация маны была выше и ее поглощение накопителями происходило быстрее и обильнее. Хотя, поток вбираемой накопителем маны из пространства, конечно же, не шел ни в какое сравнение с тем количеством маны, которое

мгновенно могли передать в накопитель маги.

Сейчас наступил самый ответственный момент всего моего мероприятия. То, что я собирался совершить, мне совершенно случайно подсказал один маг, которого я, будучи Вальдом, замучил просьбами о перекачке его маны в мой артефакт.

— Мало своей маны? — сказал тогда мне этот маг. — Так купи банку с эликсиром на миллион единиц маны и перекачай ее через себя в свой артефакт. И будет тебе много маны. А лучше, продай этот артефакт мне!

Разумеется, продавать артефакт я не стал, а вот совету его я последовал. С перекачкой маны из флакона в артефакт все получилось, и я не видел причин, по которым такая же операция не могла бы получиться и с перекачкой маны из накопителя. Тот маг, наверное, и сам не подозревал, что дал мне дельный совет. Хотел просто избавиться от меня, надоедливого приставалы.

Я подошел к накопителю и, как и в соседнем зале к кристаллу, приложил к нему ладонь.

— Ух! — будь у меня на голове волосы, они сейчас бы встали дыбом. — Вот это да!

— Что такое, босс? — встревожено колыхнулся Прив.

— Мана, Прив! Океан маны! И я его чувствую! Потрясающие ощущения! Они годами наверное, наполняли этот накопитель. Хорошо жили. Спокойно!

Держась одной рукой за накопитель, я другой рукой достал из кармана мантии "Колодец маны" и плотно обхватил его. Тонкая фигурка журавля утонула в моей руке.

— Ну, приступим! Ойййоооооеееееее!

Миг, и все кончилось. Мгновенье назад бывший ярко синим накопитель сейчас сверкал девственной белизной, а зажатый в клюве журавля стеклянный шарик, наоборот, из прозрачного стал предельно насыщенного синего цвета.

Миг, всего лишь миг, но что я испытал за это время! Это был взрыв мозга, это была молния, пронзившая все мое тело.

— Ох, вот это дааааааааа! — протянул я. — Вот это артефакт! Целый накопитель, полный маны, за секунду схрумкал! Интересно, а накопители Вавилона он также быстро сможет высосать?

Розовые нити, тянувшиеся от опустошенного накопителя, на глазах угасали, бледнея и теряя яркость.

— А теперь, ходу, Прив! — заорал я. — Через несколько минут здесь будет не продохнуть от стражников и магов! Нет маны — нет купола! Быстрее уносим отсюда ноги!

— У меня нет ног…

— Прив, только не начинай опять! — крикнул я,

разворачиваясь в сторону выхода.

И мы рванули.

Я словно окрыленный несся по коридорам подвала, по истертым ступеням, по первому этажу ратуши. А вместо крыльев у меня был Прив, вцепившийся мне в плечи двумя когтистыми руками и развивающийся у меня за спиной. Ох, и хватка у него! Чувствуется, что там у него не одна сотня единиц в "Силе"!

Выскочив, из ратуши я побежал в сторону, противоположную Южным воротам города. Именно у Южных ворот скопилась основная масса защитников Альбасете и именно оттуда местный главнокомандующий наверняка снимет часть войск и направит их к ратуше, чтобы выяснить, что произошло с управляющим кристаллом и почему исчез защитный купол над городом.

Проскочив пару переулков, я выбежал на небольшую площадь и замер. На другой стороне площади располагался Храм Амона, Верховного Бога фракции Света. Я, наклонив голову и сощурив глаза, хмуро посмотрел на него. Священник именно этого храма отправил меня на костер. Именно этот жрец заправлял всем в этом городе. Я почувствовал, как проснулась дремавшая во мне ненависть.

— Босс, ты куда?

— В храм!

— Босс, не время сейчас воздавать хвалы богам. Надо улепетывать отсюда со страшной силой. Сейчас весь город нас искать будет.

Я только отмахнулся от его слов. Осторожно, но быстро двигался через площадь, прислушиваясь к раздававшимся вокруг звукам. Кроме доносившегося с южной оконечности города глухого грохота камнепада — мои личи атаковали крепостные стены — больше никаких шумов не было слышно. Но это не повод расслабляться. "Скрытность" скрытностью, но нужно быть готовым к любой неожиданности. Судя по тому, что я понял о местном жреце Света, он свой храм без защиты не оставит. Для него храм поважнее всего остального города будет. Наверняка, оставил здесь нескольких бойцов из храмовой стражи, а сам сейчас на крепостных стенах города путается под ногами у городского коменданта, лезет со своими советами и указаниями под руку. Не завидую я коменданту города.

— Босс, ты с ума сошел! — запаниковал Прив. — Нам сваливать из города надо, а не по храмам шляться. Зачем тебе этот храм? Он даже не нашей фракции! Что мы там забыли?

— Я хочу его уничтожить.

— Уничтожить? — опешил Прив. — Босс, а у тебя хватит сил на это? Разрушить здание, даже самое простенькое, это тебе не

крысу в канализации убить. Тут времени не меньше часа потребуется, а уж сколько шуму ты понаделаешь при этом, я даже представить себе боюсь!

Я остановился возле дверей храма и прислушался. Вроде все тихо. Изнутри храма не доносилось ни звука.

— Можно и тихо его разрушить. Кастану "Гниль" на храм и через полчаса он сам развалится.

— А у тебя хватит мощи на весь храм "Гниль" кастануть? И у тебя это заклинание полчаса не продержится. Несколько минут максимум.

Прив прав, на разрушение всего храма у меня ни маны не хватит, ни силы магии. Да и если бы хватило, тут получасом времени не отделаешься. Несколько часов уйдет на разрушение здания. Можно было бы "Ядовитое облако" кастануть, оно у меня как раз несколько часов продержится, но на неживую материю это заклинание действует слабо. То ли дело "Гниль", разъедает все. Да и времени нет у меня этих несколько часов.

Я приоткрыл дверь и заглянул внутрь. Тишина. Никого. Обычно храмы этой фракции всегда переполнены светом, а сейчас здесь царил полумрак. Ошибся я, никого здесь нет. Жрец с послушниками и храмовой стражей сейчас на городских стенах. Иначе бы они были здесь, в этом зале, алтарном.

— На алтарь хватит, — ответил я Приву. — Хотя бы алтарь этого храма я уничтожу. Хочу сделать это своими руками.

От того бешеного огня ненависти, что терзал меня сразу после экзекуции на центральной площади этого города, остались лишь небольшие холодные лепестки пламени, но и они не позволяли мне пройти мимо этого храма просто так. Желание хоть как–то отомстить проснулось во мне и требовало выхода.

Я шел по устланному белыми мраморными плитами главному залу храма к установленному в его центре алтарю. Пол, стены храма, свод, поддерживающие его колонны, все было сделано из белого мрамора, но стоявший в центре храма алтарь даже на этом белом фоне выделялся своей белоснежной чистотой. Оформленный в виде листа пергамента с письменами, заветами Света, он отличался простотой и изысканностью одновременно.

Хорошо, что здесь на алтаре нет скульптуры Верховного бога Амона, иначе я бы не сумел заставить себя разрушить его. Все–таки когда–то я был Светлым, чистюлей, и не одну битву провел во имя Света, память о тех временах еще живет во мне.

Я поднял руку, жест, абсолютно не нужный — применять заклинания можно и без всяких рукомашеств, но так было привычнее. Через несколько секунд облако гнили накрыло алтарь.

— Аааааааааа! — дикий крик боли разнеся по храму.

Одетая в белое фигура выскочила из облака гнили и понеслась в сторону от алтаря. Пробежав пару десятков шагов фигура не снижая скорости ударилась в стену храма и отлетев на три метра безвольной куклой замерла на полу.

Это было настолько неожиданным, что я не успел даже задействовать "Прыжок", чтобы уйти от возможной опасности, а когда опомнился, в храме опять воцарилась тишина. Присев на корточки я несколько минут провел в напряженном ожидании, чутко вслушиваясь в тишину. Если за алтарем, окруженным сейчас облаком гнили, или под ним пряталось одно живое существо, то там могли прятаться и другие. Рядом со мной, судя по моим ощущениям, распластался Прив, скрытый невидимостью. Похоже, это явление фигуры в белом и для него стало полной неожиданностью.

Все было тихо. Если там, за алтарем, кто–то и прятался, то за это время под действием заклинания от него не осталось бы и кусочка. Живая плоть, это вам не камень, долго выдержать соприкосновения с гнилью не может. Да и мертвая плоть тоже.

Я поднялся и медленно, постоянно оглядываясь и бросая настороженные взгляды по сторонам, двинулся к лежавшему на полу человеку. То, что это был человек, а не другое разумное существо, я уже мог разглядеть достаточно хорошо. Бедолага! Судя по тому треску, что раздался при его столкновении со стеной, у него должен был треснуть череп. Я приблизился к распростертому на полу телу и склонился над ним.

— Ба! Какие люди! — злобная усмешка искривила мои губы.

Передо мною лежал священник, отправивший меня на костер. Из под его головы медленно расползалась лужа крови, но он был жив, судя по вздымающейся при вдохе груди. Очень хорошо! В таком состоянии ему тяжело будет сконцентрироваться на применении заклинаний. Да и нет у него сильных боевых заклинаний, инфу его я уже успел посмотреть. В прошлый раз я настолько был обескуражен событиями, а они так быстро развивались, что мне было не до этого. Мне тогда это просто не пришло в голову!

Симеонис, Жрец, Путь Света, уровень 52–й. И этот нуб держит в кулаке весь город? Инфа у него полностью открыта, все статы на виду, много "Мудрости" и мало "Интеллекта". Всего остального тоже мало. Мне он, конечно, может быть опасен и при таких характеристиках, но это если я ничем не прикроюсь. А я прикроюсь — "Щит маны" кастану на себя, первый раз за все время своего существования. Не думал даже, что когда–нибудь воспользуюсь этим заклинанием. Но сейчас можно — маны у

меня хоть и немного по общепринятым меркам, но ее будет вполне достаточно, чтобы выдержать несколько заклинаний этого жреца, слабенькие они у него будут с таким "Интеллектом".

Каст, и на меня ложится "Щит маны".

Еще один легкий взмах рукой для бытового заклинания из Магии Воды, и на священника пролился небольшой дождичек. Глаза его открылись, он приподнялся на руках и недоуменно осмотрелся по сторонам.

— Ну, здравствуй, Симеонис! — я присел на корточки возле него. — Давно не виделись.

Жрец повернул лицо в мою сторону и непонимающе уставился на меня.

— Не узнаешь? — вновь улыбнулся я.

Наверное, улыбка у меня была поистине дьявольской — священник отшатнулся и попытался отодвинуться от меня, судорожно засучив ногами. В его глазах застыл страх.

Ах, какое же это прекрасное чувство — держать беспомощного врага в своих руках! Я чуть сдвинулся к жрецу и наступил на его хламиду. Как это замечательно — видеть испуг на лице твоего врага, видеть его безуспешные попытки освободиться.

— А скажи мне, Сема, — душевно начал я разговор. — Почему это, когда весь город находится на крепостных стенах и отражает нападение коварного и беспощадного противника, некий жрец Света позорно прячется под алтарем в храме?

— Кто ты? — испуганно спросил жрец. Голос его сорвался и дал петуха.

— Не узнал, — констатировал я и сокрушенно покачал головой. — Ну, еще бы! Тогда я был просто босым оборванцем всего–то первого уровня.

— Ты! — глаза жреца округлились и стали похожи на маленькие блюдца, совсем как у Прива.

— А что ты думал, сжигая бессмертного? Что он не вернется? Не захочет отомстить?

— Я не хотел! Это не я! — жрец дико завращал испуганными глазами. — Я не стал бы! Я наоборот, был против… Я… Не я… Я не мог… Это… Это был не я! Это все они, жители города! Безумцы! Кровожадные и подлые безумцы! Им бы только сжечь кого–то! Я боролся с этим!

И такая искренность была в его словах, что я не сомневался — он сейчас сам верит в то, что говорит. Я с изумлением смотрел на жреца и не верил своим глазам. Как такое могло стать жрецом? Как Свет мог принять такого? Тот самый Свет, которому я отдал несколько лет?

— Я пытался! Я хотел их образумить! Не надо это… Отомстить… Не надо! Не мне! Им! Горожанам! Их сжечь! Отомстить! На костер! Еретики! Они такие же еретики! Сжечь их! Всех! Они поклонялись другим богам! Раньше! До меня! Еретики! Сжечь их! Я помогу! Я все сделаю, я все скажу! На костер! Всех!

— Сжечь? — во мне начинала закипать злость. — Опять на костер?

— Босс! Зря тратим время! — вмешался Прив — Не то место и не то время для разговоров. Убей его, если тебе этого так хочется, и сматываемся отсюда. Опасно долго здесь задерживаться.

— Нет! Не надо! — завопил жрец. — Не надо убивать! Я не мог! Я должен был! Ересь! Ересь! На костер! Так надо! Отпустите меня! Вы не можете убить меня! За что? Я же ничего не сделал!

— Не сделал? — ярость захлестнула меня. — Отправить разумного, у которого всего лишь первый уровень, на костер — это, по–твоему, ничего не сделал?

— Босс…

— Отстань, Прив! Не мешай! — заорал я. — Эта тварь когда–то отправила меня на костер! Врагу не пожелаешь тех мук, что я тогда испытал! Я сожгу его так же, как он меня!

— Босс, не надо. Потом сам раскаиваться будешь.

Священник потянулся ко мне, обхватил мою ногу руками, поднял окровавленную голову и забормотал:

— Да, не надо. Послушай его! Отпусти меня! Я же раскаялся! Я не хотел! Я не мог так поступить! Босс, это само так получилось! Я не хотел!

— Само получилось? — возмущенно прошипел я. — Вот и у меня само как–то получится!

— Босс, он же безумен! Убей его быстро, не надо сжигать.

— Нет! Не надо убивать! Я вам деньги дам. Много! У меня есть! В обмен на жизнь! Много денег! Потом! Они в банке, я потом их отдам! Сейчас там нет никого. Все на стенах.

Я неожиданно успокоился. До чего же жалким оказался этот жрец. Даже стыдно как–то стало, что какое–то время я его жутко ненавидел.

— Не нужны мне твои деньги. Читай последнюю молитву своему богу и… — я махнул рукой, словно подводя черту.

— Нееееет!!!! — вопль отчаяния сотряс стены храма. — Не надо! Я отдам! Я отдам ларец! В обмен за жизнь! Не надо убивать… Не хочу к Моране… Это страшно!

— Заткнись! — я стукнул ногой по телу жреца. — Что за ларец? О чем ты?

Похоже, мои последние слова пробудили надежду у

Симеониса. Он встрепенулся, задрал голову и попытался поймать мой взгляд.

— Ларец! У того еретика был ларец! У рейнджера, что был сожжен вместе с тобой! Он его пуще ока хотел сберечь, на стражу набросился у входа в город, когда те хотели открыть его!

— Рейнджера? — нахмурился я. — Какого рейнджера? Со мной в тюрьме и на костре был охотник, а не рейнджер!

— Рейнджер! — радостно завопил жрец. — Еретик! Обманул! Никакой он не охотник, а рейнджер Пути Порядка! Еретики! Прикидываются честными, порядочными, а сами врут, врут, врут! На костер их! Еретики!

Хм… а ведь, на самом деле, мог и обмануть. Там, в тюремной камере, было слишком темно, по одежде не распознаешь, кто перед тобой. Да и не сильно отличается одежда рейнджеров от одеяний охотников. А посмотреть инфу я тогда не догадался. А потом, днем, когда повели на костер, мне было уже не до этого. Странно… Неписи, придерживающиеся Пути Порядка, не врут. Обычно не врут. Хм… а если врут, то это — необычно!

— Где ларец? Давай его сюда и быстрее. И тогда останешься жив, — сказал я жрецу.

— Здесь, он здесь, — засуетился жрец. — Рядом. Здесь, под алтарем, есть потайная ниша.

Жрец на четвереньках пополз в сторону кучи камней и пыли, оставшейся от алтаря Верховного Бога Света. Так резво пополз, что Прив не успел отлететь в сторону. Невидимость с Прива спала, как только священник коснулся его, но жрец ничего не замечая, полз к бывшему алтарю и чуть слышно бормотал себе под нос:

— Никто не увидит, не найдет. Под алтарем самый лучший тайник. Никакое умение не поможет найти его… Ни вор, ни рейнджер, никто другой не найдут. Даже Грандмастер. Сила Амона все скроет. Божественная сила. Все скроет… Никто не найдет… Жизнь… Остаться в живых… Все отдам… Еретики… На костер… Потом… Посчитаюсь… Сейчас главное выжить…

Мы с Привом переглянулись и только покачали головой. Жалкое зрелище.

— Сейчас, сейчас, — бормотал Симеонис, роясь в куче, откидывая в сторону мраморные осколки и разгребая руками пыль. — Есть! Вот он! Держите! Я отдаю! В обмен на жизнь. Вы обещали! Ларец лазутчика Порядка в обмен на мою жизнь. А я не забуду. Не забуду. Я… Потом… Не забуду… При случае…

Он, не поднимаясь с колен, двигался ко мне, держа небольшую деревянную шкатулку в вытянутых руках.

Я усмехнулся. Не забудет? Может и не забудет. Только это

будет уже не важно.

Я взял ларец, повертел его в руках и спросил:

— Что здесь?

— Ересь, — ответил жрец. Спокойно ответил. Пришел в себя, понял, что никто его убивать не будет. Ну–ну, смерть это не самое страшное, что может случиться. — Там ересь.

— И ты хранил эту ересь под алтарем? Зачем?

Симеонис равнодушно пожал плечами:

— Хотел в Цитадель отвезти. Самолично. По весне. Вот, не успел. Награду не получу, — он опять пожал плечами. — Но жизнь важнее.

Я открыл шкатулку, в ней лежал свернутый в трубочку лист пергамента. Достал и развернул его.

— Карта, — сказал Прив.

— Кусок карты, — возразил я. — Сразу и не поймешь, где это. Тут вообще не разберешь даже, на каком материке это место.

— Смотри, босс, что–то написано, — Прив ткнул своим костлявым пальцем в центр карты, где от руки ровным почерком была сделана короткая надпись.

"Алмазный венец Порядка" было написано там. Небольшая стрелочка шла от этой надписи и указывала на каменную арку. Таким знаком на картах обычно отображался вход в подземные локации. Судя по рисунку вокруг этой арки, она обозначала пещеру в горах.

— Вот значит как, — я смотал карту в трубочку и сунул за пазуху. Там целее будет. Не в рюкзак же ее класть, из рюкзака любой вор ее вытащить может! Шкатулку я бросил на пол. — Ересь значит, говоришь?

Жрец отвел взгляд в сторону.

— Вы обещали, — мрачно сказал он.

— Обещали. Убивать тебя я не стану, только ты вряд ли этому долго радоваться будешь, — сказал я и отвернулся от него. — Прив, держись за меня.

И как только почувствовал на плече цепкие пальцы Прива "Прыжком" переместился к входу в храм. Оглянулся.

Жрец уже стоял на ногах. Взгляд, полный злобы, был обращен в нашу сторону. Видеть нас он не мог — "Скрытность" я не отпускал с тех самых пор, как накинул ее перед проникновением в город, а Прив снова ушел в невидимость. Умения "Видеть невидимое" у священника не было.

— Симеонис, — крикнул я. — Если тебе повезет и будет на то соизволение Мораны, станешь ее жрецом.

Жрец как стоял, так и уселся на пол на том же месте. Как бы он себе копчик не сломал от такого удара.

— Мы об этом не договаривались, — хмурый Гоша упер в меня свои зенки и сверлил ими меня. — Мы должны были только отвлекать стражу города, пока ты своими делами в нем занимался. Выполнять твои команды до тех пор, пока ты не сделаешь все свои дела и не покинешь город. Так записано в контракте с нашей Гильдией. Мы все выполнили. Мы уходим.

— По договору с Гильдией вы в моем распоряжении целые сутки. Я оплатил эти сутки! — раздраженно ответил я Гоше. Вот же попался мне наемничек. — Вы не можете уйти! Во–первых, это нарушение контракта.

Я оглянулся на город. Мой голем трехсотого уровня продолжал долбить городские ворота. Пока город был закрыт защитным куполом, голем долбил купол и ничего не мог сделать с воротами, зато сейчас после каждого его удара от ворот отлетали щепки и даже целые куски дерева. Полчаса, максимум час, и ворота рухнут. Купола нет, город обречен. Если, конечно, голема не разрушат до этого времени.

— По контракту мы должны помочь тебе попасть в город и выбраться из города, — проскрипел Гоша. — Именно за это ты и заплатил. Захватывать город мы не нанимались. Если бы ты нанял нас для захвата города, это обошлось бы тебе гораздо дороже. Намного дороже. Мы уходим.

— Держи щит над големом! — крикнул я Навухудоносору, заметив, что он пытается прекратить кастовать заклинание. И снова повернулся к Гоше.

Только раскрыл рот, чтобы высказать Гоше все, что я о нем думаю, как этот наглый лич опередил меня:

— То, за что ты заплатил, ты получил. Мы не нарушили контракт. Мы его выполнили. Полностью. Контракт закрыт.

Он, конечно, прав. Для захвата города, даже такого маленького, как Альбасете, Гильдия потребовала бы гораздо большие деньги за своих наемников. Цель и задачи найма влияют на стоимость ее услуг, твердых ставок здесь нет. Для оплаты услуг Гильдии по захвату города потребуется огромные суммы, которых у меня не имеется и, наверное, никогда не будет. Десятки миллионов! Наверное.

А город захватить хочется.

— А во–вторых, я сейчас с вами говорю не как наниматель, а как представитель фракции Смерти! Этот город, — я указал рукой себе за спину, — может перейти под длань Смерти! У нас есть все шансы преподнести его Моране. Без защитного купола это легкая добыча, от которой откажется только безумец. Или предатель. Ты против того, чтобы длань Мораны простерлась над этим городом? Ты не хочешь этого?

— Я хочу отдать этот город Моране, — влез в разговор быстро сориентировавшийся Навухудоносор, повернувшись ко мне.

— Держи щит над големом!

Гоша зыркнул недовольно в сторону Навухудоносора и тоже проскрипел:

— Я тоже хочу отдать этот город Моране.

Ну, еще бы вы не захотели! Потому я и взял в наемники личей, а не обычных магов. Ничего такого, что не смогли бы сотворить обычные маги, нанятые мною личи не сделали, хотя и обошлись мне раза в полтора–два дороже. Зато для личей интересы своей фракции приоритетнее интересов Гильдии Наемников, а вот про кого другого я бы так не сказал. Особенно про бессмертных.

— Тогда атакуйте город, как я вам сказал! Один держит щит над големом, другой помогает рушить ворота и надвартную башню! А я отправляюсь в Некрополис, к Верховному жрецу Мораны и попрошу его прислать сюда подмогу.

Самое главное я уже сделал — лишил город запасов маны и, тем самым, убрал защитный купол, а это половина дела. Да какая там половина! Это девяносто девять целых и девять десятых всего дела, если речь идет о таком маленьком городишке, как Альбасете. Теперь–то и осталось всего–то войти в город, привести к повиновению его жителей, взять под контроль управляющий кристалл. А для этого трех личей и одного голема мало. Тут нужна небольшая армия или даже просто отряд скелетов, голов так в пятьсот. И еще пару десятков вампиров. И с полсотни рыцарей смерти. В основном для того, чтобы жители не разбежались — кому нужен город без жителей?

И еще нужен один некромант, сугубо в утилитарных целях. Фракция Смерти отличается повышенной бережливостью — не разбрасывается даже покойниками.

Фракция Смерти это не фракция Света, необходимое войско будет сформировано и отправлено сюда в считанные минуты. У Мораны не забалуешь. Во фракции Смерти все даже строже, чем во фракции Порядка. Хотя, может и не так эффективно и продуманно.

Я открыл окно портала и шагнул через него на мостовую Некрополиса. Через пятнадцать минут я уже входил в Главный Храм Мораны.

Еще через тридцать минут через огромное портальное окно, открытое на центральной площади Некрополиса, к Альбасете двинулись выстроившиеся стройными рядами отряды скелетов, зомби, рыцарей смерти, личей и вампиров.

Я стоял рядом с первосвященником Мораны и провожал эту армию глазами. Все, что я запланировал, мне удалось. Теперь осталось только получить причитающиеся мне законные плюшки.

И первая из них не заставила себя ждать. Как только последний из скелетов скрылся в окне портала и оно захлопнулось за ним, Древний Архилич, Верховный жрец Мораны, повернулся ко мне и сказал:

— Давно не простиралась длань Мораны над новыми землями, много лет прошло после окончания последней войны. Мы привыкли к покою под сенью грозной богини — никто не осмеливается беспокоить нас. Мы застоялись. Наши мечи и посохи покрылись ржавчиной и плесенью, заросли паутиной. Чужаки забыли, как выглядят наши войска, они забыли поступь отрядов Рыцарей Смерти. Они забыли как тысячи стрел, выпущенных несметными ордами скелетонов, закрывали солнце, словно тучи, а стаи вампиров сеяли страх в ночи.

Он замолчал и пристально всмотрелся в мои глаза. Спустя пару минут Древний продолжил:

— А самое главное, мы сами забыли, как дрожит земля под ногами легионов Смерти. Я благодарен тебе, что ты напомнил мне о прошлых временах, что вновь позволил почувствовать позабытый вкус победы.

"Отношения Верховного Жреца Богини Смерти Мораны к Вам улучшилось.

Текущая репутация: "Благосклонность".

Склонив голову в почтительном поклоне, я сделал несколько шагов спиной назад. Потом развернулся и, переполненный чувством глубоко удовлетворения, направился в сторону одной из улочек, выходящих на центральную площадь Некрополиса.

Повезло! Репутация этого жреца мне нужна. Заняться ее прокачкой я планировал позже, после достижения сотого уровня, а то и на более высоких уровнях. Героям, не достигшим сотого уровня, первосвященник фракции Смерти просто не давал никаких заданий, а поднять свой репутацию у него без выполнения его поручений было практически не реально, только случай мог помочь. Повезло мне, что уж тут говорить. Теперь, с репутацией на уровне "Благосклонность" я смогу получать от него задания и поднять репу до "Восхищения" еще до сотого уровня, а после достижения сотого уровня уже серьезно сосредоточиться на фракционной репутации. А доведя и эту репутацию до уровня "Восхищения" мне останется только достичь этого же с самой Мораной и, барабанная дробь, первосвященник даст мне Эпический квест, после выполнения которого, я получу Эпическую вещь! Достойный приз! Стоит того, чтобы ради него

заморочиваться с тремя сложнейшим для прокачивания репутациями. Единственная гарантированная возможность для любого игрока в "Битве богов" получить Эпик. Пусть такой квест дается всего один раз, но зато его может получить каждый. Всего–то и делов для этого надо — прокачать три репутации. Только вот что–то не у каждого игрока даже достигшего трехсотого уровня имеется в экипировке предмет Эпического класса. Если репутации первосвященника и фракции до уровня "Восхищения" пусть и сложно, но можно поднять путем выполнения квестов, то репутации Верховных Богов и Богинь можно получить, только возлагая жертвы на их алтари. Ну, или если очень повезет и какой–нибудь бог снизойдет до общения с бессмертным и даст ему какое–нибудь задание. Очень редкое явление в мире "Битвы богов" и не прогнозируемое — никаких заведомо известных сценариев, позволяющих получить квест от бога, в этой игре нет. Все решает случай и его хозяин, Бог Ренд из Пантеона Хаоса.

Так что, придется мне таскать на алтарь Мораны добытую в боях добычу. Может, стоит сначала прокачать ее репутацию? А потом уже взяться за репу Ренда? Третью божественную репу я точно смогу осилить, а вот на прокачку четвертой понадобиться пожертвовать огромное количество шмотья, на это уйдет годы.

А Эпическую вещь в экипировке иметь очень хочется. Даже одна вещь невероятно усиливает персонажа, у нее не просто большое количество модификаторов, но и сами модификаторы значительно сильнее, чем, к примеру, на Легендарных вещах, не говоря уж про Уникальные и Редкие.

С одной стороны, репутация Мораны на уровне "Восхищение" дает, во–первых, увеличение силы заклинаний магии Смерти, вплоть до ее удвоения, а во–вторых, возможность получить Эпический квест. С другой стороны, "Восхищение" Ренда усилит в четыре раза каждое четвертое мое заклинание, независимо от вида магии, а кроме того, практически до минимума снизит возможность моих противников уклониться от моего заклинания.

Вот и думай, что лучше? И ответ на этот вопрос надо получить как можно раньше. Все–таки, наверное, не буду отклоняться от первоначального плана и сначала прокачаю репутацию у Ренда — в боях с высокоуровневыми монстрами, обладающими большим количеством здоровья и мощными защитными свойствами, от удачи будет больше толку, чем от усиленной в два раза магии Смерти. Пять магий с двадцатипятипроцентной удачей, это лучше, чем одна магия с удвоенной силой. Ведь у монстров может быть иммунитет к Магии смерти или просто высокий уровень сопротивления ей. Решено! Буду прокачивать репу у Ренда.

Но, это — потом, чуть позже. А сейчас надо добить до "Восхищения" репутацию у богини Анабет. Там чуть–чуть осталось.

Узенькая улочка, по которой я шел, вывела меня на одну из небольших площадей Некрополиса. Главный храм Анабет, единственный на этой площади, возвышался передо мной, поражая своим величием, мрачностью и красотой готического стиля.

— Даааа, — протянул я, задрав голову и уставившись на уходящие в затянутое темными тучами шпили храма. — Это тебе не захолустный храм на кладбище в Нижнем Вавилоне.

— Угу, — согласился со мной Прив. — Жутковатый вид. Даже мне, принадлежащему фракции Смерти, как–то не по себе. Привык я уже к солнцу, морю, девочкам в купальниках…

— И когда успел? — удивился я. — Всего–то денек на море провели, да и то, ты весь день только и делал, что лакал всякую гадость. И куда только в тебя все это влезло?

Мы вошли в храм и, пройдя длинную колоннаду, остановились у алтаря Анабет. Не самая сильная богиня в пантеоне Смерти, Анабет, тем не менее, пользовалась заслуженным вниманием у игроков — к алтарю постоянно подбегал кто–то из бессмертных и выкладывал на него свои дары. И делали это не только идущие по Пути Смерти. Дар богини — увеличение силы магии — пользовался спросом у магов и жрецов любой фракции, поэтому здесь, у ее алтаря, можно было увидеть не только сторонников Темной стороны, но и последователей Пути Порядка и Света, и даже идущих по Пути Жизни.

Выточенная из черного мрамора фигура богини молчаливо смотрела на каждого приносящего ей дары и лишь изредка глаза скульптуры полыхали ярким синим цветом. Это означала, что приносящий дары поднял свою репутацию в глазах богини на очередную ступень.

— Что плохо, так это незнание, сколько даров осталось принести богине, чтобы получить следующий уровень репы, — пробормотал я, предварительно порывшись в лежавших в рюкзаке свитках с заклинаниями и выбрав самый дешевый и менее полезный из них.

Свиток, положенный на алтарь, через несколько секунд исчез.

"Вы принесли дары Богине сновидений Анабет из Пантеона Смерти.

Отношения Богини к Вам улучшилось".

Я огорченно вздохнул. Системка о принятии моей жертвы богиней Анабет появилась, а вот ожидаемого мною уведомления о достижении очередной ступени репутации не было.

Подняв голову, я посмотрел в глаза богини. Она равнодушно взирала на меня с высоты своего положения. А ведь у меня с ней "Дружелюбие". Могла бы улыбнуться мне. Или, на худой конец, просто подмигнуть.

Я положил на алтарь еще один свиток и он также бесследно исчез через несколько секунд. Системки о повышении уровня репутации опять не поступило. Еще один свиток перекочевал из моего рюкзака на алтарь.

— Ты так и будешь выкладывать по одному свитку? — недовольно спросил Прив. — насколько я помню, ты целый шкаф этих свитков себе в рюкзак перекинул. Выкладывай их все. Чего тянуть?

— Это не рационально! — спокойно ответил я и положил на алтарь очередной недорогой свиток. — Там свитков почти на двадцать тысяч золотых будет. Если положу их все на алтарь, Анабет все их и заберет. А мне до "Восхищения" осталось совсем чуть–чуть, я чувствую это. Интуитивно. А ничего свыше "Восхищения" богиня мне не даст, сколько бы даров я ей не принес.

Еще один свиток покинул мой рюкзак и лег на алтарь. И еще один. И так же бесследно исчез, не оставив после себя ничего и не отблагодарив меня долгожданной системкой о повышении уровня репутации.

— А мне ведь потом еще и репу Ренда поднимать надо будет, — сказал я и сразу же прикусил язык. Глаза богини на мгновенье налились темным красным цветом.

Боги ревнивы. Не стоило мне в храме Анабет упоминать имя другого бога, а тем более говорить о том, что я собираюсь возлагать дары на его алтарь.

Надо загладить эту ошибку. Я вывалил на алтарь сразу с десяток свитков, не разбирая, что за заклинания в них заключены. Не важно. Я такие свитки теперь и сам могу создавать. Я вообще любые свитки с заклинаниями могу создавать. Ну, или почти любые. Только ряд самых сильных заклинаний недоступен мне, но и то, всего лишь потому, что у меня нет нужных рецептов. Жаль, конечно, но достать эти рецепты практически не реально. Их всего–то несколько штук в игре.

Небольшая куча свитков, вываленных мною на алтарь, медленно исчезала…

Глаза богини озарились яркой синевой.

"Вы принесли дары Богине сновидений Анабет из Пантеона Смерти.

Отношения Богини к Вам улучшилось. Текущая репутация: "Восхищение".

Богиня с восхищением взирает на Вас. Сила магии: +100%.

Вы достигли максимального уровня репутации с Богиней Анабет".

— Наконец–то, — не удержавшись, воскликнул я.

Очередной пункт моего плана выполнен. Теперь со спокойной душой можно переходить к следующему. Благодарно поклонившись Богине, я покинул храм.

Сегодня надо успеть переделать еще кучу дел.

Сначала портанемся в Вавилон. Там есть храм Ренда, выложу на его алтарь оставшиеся свитки. Но сперва загляну домой, разберусь с остальным шмотьем, нужное оставлю себе, ненужное тоже пойдет на алтарь Ренда.

Надо решить, что с мифрилом делать. Мне, как магу, он не нужен. Разве что посох из него сделать. Но магические посохи можно и из других материалов сделать и они по своим свойствам будут ничуть не хуже, чем мифриловые. Из того же душистого дерева, например, только где его достать? Из этого дерева посох получится даже покруче, чем сделанный из мифрила. Тут важно умение и класс мастера, который будет делать посох. Впрочем, это характерно для всех вещей.

Может положить мифриливоые слитки на алтарь? Принести в дар Ренду? Мифрил богами ценится.

Я вздохнул. Как бы высоко не ценился мифрил богами, но имевшегося у меня его количества, даже вкупе с остальными ненужными вещами, не позволят мне взять даже первую ступень божественной репутации. Третья божественная репа — это очень, очень много даров, возложенных на алтарь выбранного бога. Все хотят получить третью божественную репутацию уровня "Восхищение", но мало кому это удается. Слишком дорогое удовольствие. Придержу пока мифрил. Вещей накопилось у меня немного, свободного места в сундуках и шкафах в моих комнатах полно. Вот когда будет все забито, тогда и подумаю, что делать с мифрилом. А пока пусть лежит. Такие вещи не продают, наоборот — их все скупают. Разумеется, кроме владельцев мифриловых рудников, те как раз периодически выбрасывают на рынок партии мифриловой руды, а то и уже выплавленных из нее мифриловых слитков.

Поэтому, добравшись до своих комнат, я аккуратно сложил слитки с мифрилом в один из сундуков. На сундук наложил полугодовой защитный баф.

— Думаешь, это поможет? — с сомнением произнес Прив, все это время внимательно наблюдавший за моими действиями.

Беспокоится за сохранность мифрила, бедолага.

Хозяйственный он у меня оказался.

— Вряд ли, — ответил я. — Если какой–нибудь вор целенаправленно заберется в мои комнаты, то это значит, что сняты защитные заклинания и с самого дома, и с целого квартала. А это серьезные бафы, дорогие. Не чета наложенной мною на этот сундук защите.

— Так зачем было тратиться и покупать эти бесполезные свитки с защитными заклинаниями? — возмутился Прив. — Если от них никакого толку! Мифрил надо перепрятать!

— Ну почему же никакого толку? Эта зашита может уберечь от случайного воришки, забравшегося в наш дом. Когда кто–то из серьезных воров, работающих по наводке, снимает баф с городского квартала с единственный целью пробраться в нужный ему дом, то в этот квартал со всего города слетается всякое ворье. Как магнитом их тянет. И откуда только узнают, что баф снят? Вот от таких случайных воришек и нужен наш скромненький защитный баф на сундуке.

— Полагаешь, у мелких воров нет свитков с заклинаниями против твоей защиты?

— У совсем мелких — нет. Не по карману им.

— Да наложенную тобой защиту можно снять самым дешевым дебафом! Надо было покупать дорогую защиту. Надежную!

— А вот этого делать как раз не надо было, — возразил я.

— Почему? — удивился Прив. И уставился на меня своими глазами. Они у него и так как чайные блюдца были, а теперь от удивления вообще стали как большие суповые тарелки.

— А потому, что на каждый баф есть свой дебаф! — поучительно сказал я. — И сундук или шкаф с наложенным на него очень сильным заклинанием защиты сразу привлечет внимание забравшегося в дом вора. И он посчитает, что самое ценное, что есть в этом доме, спрятано как раз в защищенном заклинаниями месте. И чем сильнее защитное заклинание, тем более дорогие вещи спрятаны за ним. По идее. Так подумает девять из десяти воров. И будут правы! Просто потому, что девять из десяти хозяев именно так и поступают — накладывают защиту на самое ценное свое имущество. А у нас с тобой не мифрил самое ценное.

— Артефакт! — воскликнул Прив.

— Именно! — согласился я.

И выложил на стол два самых дорогих предмета из имевшихся у меня. Малый Камень Душ и артефакт "Колодец маны". Каждый из них на порядок, а то и на два, был дороже всего моего мифрила со всем прочим моим имуществом. Их можно

было продать за реальные деньги. За большие реальные деньги, но я даже мысли такой не допускал, когда готовился распрощаться с прежним своим персонажем.

— Так что нам, по большому счету, защитный баф на сундуке нужен всего лишь, как отвлекающий маневр, — объяснил я Приву. — А на это сгодится и недорогое заклинание. Ни к чему тратить больше, чем нужно.

Артефакт, еще час назад бывший ярчайшего синего цвета, к этому моменту сильно поблек. Половина, если не больше, наполнявшей его маны, испарилась. Этот артефакт неплохо было бы поместить рядом с каким–нибудь накопителем, тогда бы теряемая им мана почти полностью и сразу поглощалась бы накопителем. Жаль, маленьких компактных накопителей не бывает, огорчился я. А огромная каменная глыба займет всю комнату, а зачем мне такой подарочек? Накопитель, это вещь не для квартирки или даже дома. Это атрибут для целого города.

Полюбовавшись немного своими сокровищами, я положил Камень Душ обратно в карман.

— Он сегодня нам еще понадобится, — объяснил я Приву свой поступок. — А вот "Колодец маны" мы как следует припрячем.

С этими словами я поставил артефакт на одну из верхних полок шкафа и накидал туда же несколько свитков с заклинаниями, толком даже не разбирая, что за свитки. Тогда, в прошлой жизни, набивая комнату в Альбасете нужными для новой жизни в качестве мага вещами, я покупал только действительно реально необходимые вещи. Необходимые магу на начальных этапах своей жизни. Теперь эти свитки представляли для меня небольшую ценность. Для потенциального вора тоже.

Также я разбросал несколько свитков по другим полкам. Переставил туда несколько флаконов с эликсирами.

Отойдя на пару шагов, я осмотрел внутренности шкафа. Получилось неплохо. В беспорядке накиданные свитки, расставленные кое–как по полкам эликсиры создавали впечатление небрежности. Сразу понятно, что здесь ничего особо ценного нет. По крайне мере, я на такой ход мыслей у возможного вора надеялся.

— Может, сделать тайник? — засомневался Прив. — Как в том городишке. Ниша в полу под сундуком. Для надежности!

— Нет, — покачал головой я. — С моей стороны делать тот тайник было глупостью. Не с моим умением делать тайники. Любой более–менее прокаченный вор сразу же заметит такой тайник. И это получится не тайник, а совсем наоборот — маяк для вора. А так есть шанс, что похититель не будет особо

копаться в этом хламе. И вообще, наша основная надежда не на защитные бафы. Наша основанная надежда на то, что к нам просто никто не заберется. Ничем не привлекательные комнаты в ничем не привлекательном доме. Да и квартал у нас самый что ни на есть рядовой для жителей этого города.

— Украдут! Босс, украдут! Надо охрану нанять! Или Призрачного рыцаря призвать и пусть тут стоит, охраняет. Никакой вор не сунется! А если и сунется, то наш рыцарь его быстро образумит, двести пятидесятый уровень это тебе не шутки! С любым вором справится! А лучше двух рыцарей. Сейчас одного, и еще через неделю, когда задержка на повторное применение заклинания пройдет, второго. А то и трех, — Прив на секунду призадумался. — Или четырех. Пять! Нет, шесть…

— Еще чего не хватало, — возмутился я. — Еще скажи все комнаты забить Призрачными рыцарями! Это, во–первых! А во–вторых, Призрачный рыцарь — разумный! Не хочу я, чтобы он тут постоянно торчал, в моем доме. Лучше уж сторожевого пса завести. Цербера купить у демонологов. Или мантикору у хаоситов.

— Так заведи! Срочно! Прямо сейчас идем на рынок и покупаем цербера!

— Прямо сейчас мы идем в храм Ренда! И у нас еще куча дел на сегодня! И не нужен мне здесь никакой цербер!

— Нужен!

— Не нужен! От него серой воняет!

— Тогда мантикора!

— Насчет мантикоры подумаю. Потом! А сейчас двигаем в храм. Надо от лишнего шмота избавиться.

Так, под стенания Прива, вяло переругиваясь с ним, мы двинулись к расположенному на одной из окраин Вавилона храму Ренда, бога удачи из пантеона Хаоса. Мысль об охраннике моих сокровищ меня и самого уже посещала, еще тогда, когда у меня появились эликсиры "Божественного благословения". Те самые, которые я создал по полученному от первосвященника Храма Огня рецепту. Даже один флакон с этим эликсиром довольно ценная вещь, а уж полсотни таких флаконов сами по себе являются привлекательной целью для любого прокаченного вора, вполне достаточной для того, чтобы заставить его целенаправленно снимать защитные бафы и с квартала, и с дома и пробираться в мои покои. Наверное, мантикору все же надо будет завести. Пусть охраняет мой дом.

Добравшись до храма Ренда, я вывалил кучу вещей, в основном не нужных мне свитков с заклинаниями, на алтарь бога и, не став даже просматривать выскочившее системное

сообщение, развернулся и направился в квартал Гильдий. А что там мне могли сообщить? Что мои дары приняты богом? Так это я и сам понял, когда они исчезли с алтаря. А системки о том, что я достиг первой ступени божественной репутации мне ждать еще очень и очень долго.

— Босс, что мы тут забыли?

Мы шли по кварталу Гильдий. Помимо зданий самих Гильдий, здесь были и обычные жилые дома, в которых проживали различные мастера. Зачастую такие мастера оказывали свои услуги непосредственно на дому или в расположенных на первых этажах мастерских. Вот необходимого мне специалиста я и искал.

— Чародея, Прив, — ответил я, разглядывая вывески на домах. — Нам нужен Грандмастер и желательно, чтобы это был не бессмертный.

Можно было бы обратиться и в саму Гильдию Чародеев, но тогда нужные мне услуги обошлись бы несколько дороже.

— Почему не бессмертный? — удивился Прив. — При том же качестве услуги бессмертных стоят гораздо дешевле.

— Зато в случае, если это будет НПС, есть шанс, что наше дело останется тайной для всех остальных. И никто не узнает про амулет вызова детеныша Кракена.

— Хм, я бы особо на это не надеялся, — пробормотал Прив.

— А я особо и не надеюсь. После всего произошедшего я стал иначе воспринимать коренных жителей этого мира. Но, все равно, вероятность разглашения тайны неписью ниже, чем если эту тайну доверить бессмертному. Намного ниже. Ради этого я готов переплатить, к тому же, стеснений в средствах мы пока не испытываем.

"Внимание! Внимание! Внимание! Глобальное сообщение!

Фракция Света потеряла Город Альбасете.

Длань Смерти простерлась над городом Альбасете!

Город Альбасете переходит под управление фракции Смерти".

— Босс! Ты видишь!

— Угу. Мы ломим, гнутся шведы, — вспомнил я слова бессмертного поэта. — Давно пора! Такую толпу в Альбасете Верховный жрец направил, а они только–только вот удосужились город под руку Мораны привести. Разгильдяи!

Я ворчал, потому, что испытывал некое чувство вины перед жителями города. Были нормальными людьми… в основном нормальными людьми, но немножко и орками, эльфами, гномами и так далее. А теперь станут зомбаками и скелетами. Может, кто–то станет вампиром или личом, а то и рыцарем Смерти. А кто–то,

может, останется тем же, кем и был. Вполне вероятный вариант.

Хотя, в целом я был удовлетворен. Участь жреца Света, отправившего несчастного лича на костер, меня так вообще радовала. А что такого? Нам, личам, ничто человеческое не чуждо! И мелочное чувство мести в том числе. Уж жрец Света точно не останется самим собой, уж кого–кого, а жреца чуждой конфессии в первую очередь, так сказать, трансформируют в правильном направлении.

— Босс, так, может, вернемся? Раз город теперь наш, спокойно заберем свои вещи из таверны?

— С ума сошел? Теперь это все принадлежит Моране! Все, что не успели разграбить скелетоны до того, как город попал под ее длань. А грабить скелетоны могут ничуть не хуже других. В этом деле — пограбить — все одинаковы, что паладины, что скелеты, что прочие. Так что, может, там и Моране ничего не досталось. Или ты хочешь умыкнуть у Мораны ее имущество?

— Что ты, что ты! — замахал руками Прив. — Ни за что! Я думал, все это богатство трактирщику достанется.

Интересно, что будет с Джузеппе? Кем он станет? И сможет ли он готовить и дальше так же вкусно, как и раньше? Что–то не припомню я, чтобы встречал повара–скелета, а тем более повара–зомби. Хотя, в этом мире все может быть.

"Отношение Мораны, Верховной Богини Пантеона Смерти, к Вам улучшилось.

Текущая репутация: "Благосклонность".

Богиня с благосклонностью смотрит на Вас. Сила магии Смерти: +20%".

Оба–на! Вот это нежданчик! И совсем не запланированный мною. Даже не знаю, радоваться или плакать.

Не, репутация Мораны мне нужна. Еще как нужна! Эту репутацию я собирался прокачивать в четвертую очередь. Лет через десять, наверное, прокачал бы до "Восхищения". В лучшем случае. Хотя я надеюсь, что мой уникальный путь раскачки позволит мне сделать это куда быстрее. Но тут лучше не зарекаться. Посмотрим.

А теперь что? Зря получается, я принес дары богу Ренду? Теперь мне поднять свою репутацию у него будет еще сложнее. Теперь мне это обойдется еще дороже.

Может плюнуть на эту репутацию и прокачать сначала репу у Мораны? В этом есть определенный резон. Прокачивая репутацию у Верховной богини фракции, одновременно с этим, например, за одно и то же задание, можно получить и повышение репутации у ее Верховного жреца. Да и фракционная репутация может при этом подрасти. А в случае достижения во всех этих трех

репутациях уровня "Восхищение" я смогу получить от Первосвященника квест с наградой в виде эпического предмета. А это уже серьезно.

Только вот, даже если и повезет и будет случаться одновременное повышение двух, а то и трех репутаций, все равно, прокачка трех репутаций, это не то же самое, что прокачка одной. И дело тут даже не в деньгах, дело тут во времени. И то, что игроков, получивших, а, тем более, выполнивших такой эпический квест, довольно мало в сравнении с их общим количеством, является прямым свидетельством того, что не такое это уж и простое дело прокачать до максимального уровня целых три репутации.

Надо все хорошенько обду…

Закончить мысль до конца я не успел. Очередное системное сообщение огорошило меня:

"Ваша репутация среди представителей фракции Смерти улучшилась.

Текущая репутация: "Симпатия".

— Да это просто бенефис какой–то сегодня у меня, — пробормотал я.

— Бенефис? Что это такое? — сразу же спросил Прив. — Все так плохо?

— Наоборот, все очень даже хорошо!

Я присел на лавочку, разместившуюся у входа в одну из торговых лавок. Вот теперь действительно стоит все как следует обдумать. Эти сообщения в корне могут изменить дальнейшие мои шаги по собственному развитию. Божественные репутации слишком важный и действенный элемент в игре, чтобы бросаться прокачивать их без должного осмысления. Если раньше я точно знал, какую репутацию я буду прокачивать, в какую очередь и что получу за это, то теперь я стоял на распутье. Все поменялось.

Репутация Ренда нужна. Она гарантирует мне стабильный высокий урон на длительном промежутке времени битвы. Она дает высокий шанс высокого урона на коротком промежутке. Второе не менее важно, чем первое. А первое вообще не поддается описанию, как важно для меня. Но что еще более важно, так это то, что я потратил целый навык на это дело. Один из десяти. Если я откажусь сейчас от дальнейшей прокачки своей удачи, то этот навык окажется потерянным зря. На долгие годы потерянным. Или же мне придется отказываться от него на сотом уровне и брать другой навык. А от удачи отказываться я не хотел. Бонусы от прокаченной удачи только на первый взгляд не существенны и могут показаться кому–то не особо нужными, но я то, имея многолетний опыт игры паладином, знал, насколько важна удача

в бою. Как радикально всего лишь один удачный удар может изменить весь ход поединка. Случайный удар! А если удача не случайна, а вполне просчитываема и планируема, то это радикально меняет ход поединка еще до его начала.

Нет, от удачи отказываться нельзя.

Но как же хочется получить эпик! Один–единственный эпик может перевесить все те бонусы, что я получу от навыка "Удача" и от прокаченной до максимума репутации у Ренда. А может и не перевесить.

Что делать, что делать?

— Чародей.

Я поднял голову и недоуменно посмотрел ан Прива.

— Чародей, — Прив ткнул костлявым пальцем в дом напротив. — Ты ведь искал Грандмастера Чародея. Вон, на вывеске как раз и написано про услуги такого Грандмастера.

Я решительно встал.

— Нам туда. Идем.

Проблему с тем, какую репутацию прокачивать дальше, я решу потом. Вот появится что–то, что не жалко будет отнести на алтарь, вот тогда я и займусь обдумыванием этой проблемы ее решением.

Маленький невзрачный камешек лег на стол рядом с пергаментным свитком.

Седобородый Чародей, уже одним своим почтенным возрастом внушающий доверие, склонил голову на бок и несколько секунд рассматривал лежащие на столе предметы. Потом склонил голову в другую сторону.

— Ндаааааа, — протянул он. — Если про этот камушек я еще могу сказать, что видел подобное, хоть и не часто, но и не один раз за свою долгую жизнь, то такой свиток мне встречается впервые. Детеныш Кракена! Я даже не буду спрашивать, откуда у вас, бессмертный, этот свиток. Понимаю, эту тайну вы мне не откроете.

— Ну, почему же, — я пожал плечами. — Никакого особого секрета в этом нет. Это заклинание призыва дал мне первосвященник Храма Воды в награду за оказанную услугу. Бессмертные часто оказывают…

— Ну, конечно! — закричал Чародей, перебив меня. — Храм Воды! Дагонцы! Об этом можно было догадаться! Если кто и смог бы создать подобное заклинание, то только поклонники Воды!

Я удивился.

— Что тут такого? Обычное заклинание призыва. В чем проблема создать свиток? — задал я вопрос. — Были бы ингредиенты да рецепт, а создать свиток не проблема. Любой

Заклинатель соответствующего уровня мастерства сможет создать такой.

— Вот именно! — Чародей поднял вверх указательный палец. — Вот именно, ингредиенты! Я не большой специалист в создании заклинаний, у меня, знаете ли, другой профиль. Но моих знаний вполне достаточно, чтобы понимать, какие ингредиенты нужны для создания подобного заклинания.

Я почувствовал смущение. Хм, а я вот Грандмастер Заклинаний, но подобного вывода и близко сделать не могу.

Пошарив рукой по стоящему справа от себя небольшому, искусно вырезанному из дерева декоративному столику, Чародей нащупал там очки, одел их и развернул перед собой свиток призыва детеныша Кракена. Некоторое время внимательно вчитывался в его содержание, а потом перевел взгляд на меня. Спросил:

— А известно ли вам, бессмертный, что для создания этого свитка необходимо что–то от самого Кракена? Его икринка, к примеру. Или кусочек щупальца. Чешуйка, в конце концов.

— У Кракена есть чешуя? — изумился я.

— А никто не знает! — воскликнул Чародей. — Никто не видел Кракена!

Помолчал немного, подумал, и сказал:

— А если кто и видел Кракена, то он об этом уже никогда и никому не расскажет, — и, опять помолчав еще несколько секунд, добавил, — если, разумеется, это не поклонник Дагона. Никому другому Кракен не даст ни икринки, ни щупальца, ни чешуйки, ни какого другого кусочка своей плоти. Разумеется, это всего лишь мое логическое умозаключение, но вы, бессмертный, можете полностью положиться на мои слова.

Он опять уставился на свиток в своих руках. Еще раз перечитал его содержание.

— Потрясающая мощь! Немыслимая! — Чародей поднял глаза на меня. — Вы только задумайтесь, лич, если это всего лишь детеныш Кракена, то каков тогда сам Кракен?

Я засмеялся. Именно об этом я и подумал в первую очередь, когда открыл этот свиток заклинания. Видать, у умных людей мысли сходятся. А то, что этот Грандмастер умный, можно было сказать только по одному его виду. Про себя уж не говорю. Шутка! Иногда можно и себе польстить, ставя себя на одну ступеньку с такими зубрами. Почему бы и нет? Он Грандмастер, и я Грандмастер.

Чародей улыбнулся. Уловил, похоже, ход моих мыслей.

— И вы хотите, заключить это заклинание в Камень Душ? — задал он риторический вопрос. И, не дожидаясь ответа,

продолжил, — это обойдется вам в сто тысяч.

— Ого! — я от удивления разинул рот. — Ну, у вас и расценки!

Чародей рассмеялся.

— Нормальные расценки. Мои услуги того стоят. Обычно я беру меньше за подобное, но сейчас и товар не обычный. Вы ведь не хотите, чтобы процесс переноса заклинания в Камень Душ сорвался и испортился и свиток призыва, и сам Камень Душ?

— А такое возможно? — беспокойство охватило меня. — Я думал, что у Грандмастеров такого в принципе быть не может.

— Все может быть в умелых руках, было бы желание, — усмехнулся старик. — Ну, так что? Сто тысяч, такова моя цена. Вас устраивает? Или будете торговаться? В случае срыва, деньги я вам верну. Половину, разумеется.

— Не будем, — мрачно буркнул я. И высокая цена, и угроза испортить свиток в купе с Камнем Душ как–то резко опустили мое настроение, приподнятое было недавним бенефисом. Напугал меня старик, ничего тут не скажешь. Желание торговаться подавил в самом зародыше. Наверное, у него навык "Торговли" прокачен не хуже, чем профессия Чародея. Грандмастер, не ниже. — Вот ваши деньги, мастер.

Я отсчитал и выложил на столешницу перед Чародеем необходимую сумму. Пересчитал остатки своих денежных средств и слегка приуныл. Удар по моему кошельку оказался не то, чтобы слишком уж критическим, но существенным. Я ожидал меньших трат. Подобная услуга у чародеев из игроков обошлась бы мне раз в пять, а то и десять дешевле. Ладно, переживем. Дело того стоит.

— Тогда приходите через часок, — сказал Грандмастер. — Все будет готово в лучшем виде.

"Прив, останься".

"Само собой, босс!"

— И не забудьте захватить своего питомца, бессмертный, — ударили мне в спину ехидные слова, заставив меня замереть на месте. — Да не переживайте вы так! Ничего плохого с вашими камнем и свитком не случится. В этом доме вас никто обманывать не станет и пытаться нажиться за ваш счет тоже никто не будет. Не та профессия у меня, чтобы заниматься такими вещами. Да и возраст уже не тот.

Последние слова старик добавил с явной ехидцей. Тоже мне, любитель пощекотать нервы нашелся. ИскИн, сто процентов ИскИн! Обычный НПС так изощряться не стал бы.

— Будем надеяться, — тихо пробормотал я и уже громче добавил, — пошли, Прив! Мы полностью доверяем мастеру.

— Босс, а теперь куда?

— Идем в Гильдию перевозчиков. Будем прыгать к озеру.

Я погладил рукой свою мантию. Там, во внутреннем кармане, лежал Камень Душ с заключенным в нем заклинанием призыва детеныша Кракена. Прятать такое сокровище в рюкзак я, само собой, не стал. Не хватало только, чтобы его оттуда вытащил какой–нибудь уличный воришка.

— К какому озеру? — спросил Прив.

— Ну, к тому… Где мы были, когда твои останки искали. Малыш проложит нам путь к острову, и не надо будет ждать, когда у меня появится летающий маунт.

Мы неспешно двигались в сторону Гильдии перевозчиков. День клонился к закату. Наверное, переправиться на остров сегодня не получится. Поздновато уже. Пора на выход. День был тяжелый и насыщенный, нужно отдохнуть. Все зависит от того, как наш малыш справится с водными элементалями. Если его борьба с ними будет долгой, то придется отложить экспедицию на остров на завтра. А завтрашний день можно будет посвятить поиску останков Прива. Остров большой, весь день на это уйдет. А то и не один день.

— Какой остров?

Сделав по инерции еще пару шагов и осознав услышанное, я остановился, как вкопанный. Медленно повернул голову в сторону Прива. Он в режиме невидимости летел за мной, а сейчас завис справа от меня.

— Что значит "какой остров"? Прив? Ты что, не помнишь? Ты говорил, что там покоятся твои останки!

— Мои останки, — как автомат повторил Прив. То ли задал вопрос, то ли пытался вспомнить, о чем идет речь.

Я нахмурился.

— Что с тобой, Прив? Ты как себя чувствуешь? Держись, Прив! Мы сегодня же переправимся на остров и найдем твое захоронение! Пошли скорее!

Я быстрым шагом направился к зданию Гильдии перевозчиков.

— Со мной все нормально, босс. Чувствую себя как обычно. Бодр и весел! Просто не все помню. Но это у меня всегда было. Что–то хорошо помню, что–то совсем плохо. А что–то вообще не помню.

— А кем был раньше, при жизни, помнишь? — решил проверить я.

— Конечно, босс! Обижаешь! Я был ледяным великаном. Служил самому Верховному богу Хаоса!

Я облегченно перевел дух.

— Не пугай ты меня так, Прив! Я уж подумал, что тебе конец

настает. Что вот–вот ты развоплотишься.

— Все хорошо, босс. Я в норме.

Угу, в норме. Как же. У озера мы были не так уж и давно. Сколько с тех пор прошло времени? Неделя? Две? Больше? Столько всего произошло с тех пор, что, кажется, прошли годы. Но даже так, все равно это не причина забыть про озеро, про остров. Тем более, что там лежат твои останки. Что–то все–таки происходит с Привом. Что–то плохое, если он начал уже терять память. Надо быстрее решать его проблему. Жаль, что не могу сам прыгнуть к озеру. Привязки к месту у меня нет, если прыгну на авось, унести может куда угодно. В то же озеро выкинет, прямо в лапы элементалям. То–то они обрадуются такому подарочку.

А Гильдия перевозчиков доставит меня в нужную точку, тютелька в тютельку. Эти места мною уже открыты и отображены на моей карте, проблем с перевозчиками не будет.

Глава 8

— Ого, какой он огромный!

— Ничего себе детеныш!

Два возгласа раздались одновременно.

Гильдия перевозчиков переправила меня точно в ту точку, которую я им указал на карте — в пятидесяти метрах от озера, кишащего водными элементалями. Телепортироваться ближе к озеру я не рискнул — элементали, резвящиеся в толщах его вод, иногда приближались к берегу и даже выползали на него. Попасть в зону агрессии такого элементаля и подвергнуться его атаке, это верный способ сразу отправиться на перерождение.

— Ничего себе детеныш, — повторил Прив. — С разбегу не перепрыгнешь!

Я усмехнулся. Тоже мне, юморист нашелся!

Детеныш Кракена действительно впечатлял. Я предполагал, что он будет огромным, но не до такой же степени! Он был просто гигантским! Возвышавшаяся перед нами гора плоти своими размерами могла поспорить с трехэтажным домом! А протянувшиеся во все стороны щупальца были не меньше пятидесяти метров в длину. Больше, гораздо больше!

Подкинув в руке Малый Камень Душ, я вздохнул. Вот и осталось из пяти призывов этого гиганта всего четыре. Не разгуляешься. Такого монстра надо призывать только в самых крайних, в исключительных случаях. Во всех остальных случаях можно будет и призрачными рыцарями обойтись.

Опять подкинув и поймав камешек с заклинаниями призыва Детеныша Кракена, я положил его во внутренний карман мантии. Надо бы зайти к ювелиру и амулет из него сделать и носить на шее. Впрочем, нет. Тогда я не смогу носить никакой другой амулет и, соответственно, не получу никаких усилений своих способностей. А амулет с Камнем Душ кроме призыва этого малыша ничего не дает. Придется таскать его в кармане.

— Решено! Буду звать тебя Малышом, — сказал я, обращаясь к туше, и почувствовал слабый благодарный отклик. Ну, еще бы! Не каждому призываемому существу дают собственное имя! Похоже, мой Малыш оценил это.

Я осторожно начал обходить его по широкой дуге. Прив двинулся вслед за мною. Не то, чтобы я опасался Малыша — ментальный контакт с призываемым существом устанавливается мгновенно, сразу же после призыва, и сейчас эта гора плоти была полностью под моим контролем — но такая громадина поневоле внушала уважение и заставляла быть аккуратным. Неловкое

движение туши или взмах толстенного щупальца, и от меня останется только одно мокрое место.

Хорошо, что призванным существам необходимы какие–то мгновения, чтобы прийти в себя после призыва. А то мой Малыш мог от радости от получения собственного имени заключить меня в объятия своими щупальцами. Ту–то мне и пришел бы конец, быстрый и потому безболезненный.

— Элементали! Босс, элементали! — закричал Прив. — Босс! Они атакуют нашего Малыша!

Я и сам уже это увидел. Не рассчитал я с немного с размерами этого спрута, когда просил гильдейского перевозчика открыть окно портала в пятидесяти метрах от озера. Щупальца Малыша оказались длиннее и одно из них сейчас достигало вод озера, погрузившись в него. На это щупальце и среагировала парочка отбившихся от основной массы элементалей.

— Босс! Мы должны защитить Малыша! Босс, ну что же ты стоишь! Босс! Скорее!

— Не мельтеши, Прив! — сказа я. — Все нормально!

Для того я и призвал здесь детеныша Кракена, чтобы он схлестнулся с элементалями. Посмотреть на него, оценить. Решился потратить один призыв на это.

Однако, не смотря на свои слова о том, что все нормально, я немного напрягся. Пятисотый уровень, это, конечно, невероятная мощь, мне не один раз доводилось видеть, на что способны неписи такого уровня. Помнится, как–то, нанятый кланом "Орднунг" для защиты одного из городков Фракции Порядка от набега орд Хаоса, я оказался в плотном и многочисленном строю напротив небольшого отряда врага. Несколько наших сотен, состоявших из лучших бойцов клана "Орднунг" и сильнейших наемников, все выше трехсотого уровня, против двух десятков разношерстного сброда из фракций Темной стороны, возглавляемого тремя Рыцарями Смерти пятисотого уровня. Нашей задачей было задержать их продвижение к городским воротам, не допустить их до городских стен. Так вот, эти ребята, Рыцари Смерти, смели большую часть наших сотен за считанные минуты, а еще через несколько минут нас вообще осталось только двое, я и глава "Орднунга". Два танка. Обкастованные самыми сильными бафами и упитые самыми мощными эликсирами, мы смогли продержаться ненамного дольше остальных, всего–то на пару–тройку минут, может чуть подольше, в горячке боя сложно воспринимать течение времени. Вот тогда–то я особо прочувствовал, что называется "на своей шкуре" испытал, что значит боец пятисотого уровня и каковы его возможности. Соломинкой себя почувствовал в руках молотобойца. Тем не

менее, этих минут, за которые мы заплатили отправкой на перерождение, оказалось достаточно, чтобы наши маги перегруппировались и взяли в фокус атаки Рыцарей Смерти. А в фокусе атаки нескольких магов, а то и нескольких десятков магов, долго не протянешь, будь ты хоть какого уровня. В общем, нужное время мы выиграли и городок тот отстояли. За что клан "Орднунг" получил приличные плюшки от Фракции Порядка, а я удостоился чести быть приглашенным главой клана на совместное посещение премьеры в кукольном театре. Тоже не слабенькая плюшка, должен вам сказать.

Так что, пятисотый уровень, это невероятная мощь.

И, тем не менее, я напрягся. Ибо элементали трехсотого уровня это тоже не подарок. Элементаль любой стихии намного превышает по своим возможностям любое другое существо равного с ним уровня. Кроме, разве что, драконов. Можно смело уровень элементаля увеличивать в полтора раза, чтобы примерно представить его силу и мощь.

Потому я с опаской двинулся в сторону озера, готовый в любой момент оказать помощь Малышу. Не хватало мне только бездарно лишиться его при первом же призыве.

Малыш, похоже, уже пришел в себя и начал неторопливо двигаться в сторону озера. Все–таки вода, это его родная стихия. На атакующих его элементалей он не обращал никакого внимания.

— Пятьдесят уровней разницы и это минимум, — пробормотал я, пристально наблюдая за полоской жизни Малыша. — Пятьдесят уровней, это двести пятьдесят статов…

— Босс! О чем ты? На нашего кракена напали, а ты несешь какой–то бред! Ударь по ним заклинанием! Огненным! Из Магии Огня! Для водных элементалей она особенно убийственная!

Я отмахнулся от Прива, пытаясь по–прежнему хотя бы примерно просчитать разницу в мощи элементалей и призванного мною спрута.

— Босс, да сделай же что–нибудь! — запаниковал Прив. — Зачем он туда ползет? Дай команду на отход! Скорее! Там же еще элементали! Сотни! Их там сотни! Они его убьют!

— Не убьют, — спокойно ответил я.

Зеленая полоска над кракеном не претерпевала никаких видимых изменений. Слишком мал был наносимый ему урон, чтобы это хоть как–то стало заметно на индикаторе жизни Малыша. А сам Малыш все так же неторопливо полз в сторону озера.

— Малыш знает, что делает. Там, в воде, у него регенерация в пять раз выше, чем на суше, — напомнил я Приву, успокаивая его.

— К тому же, все эти сотни элементалей, что есть здесь поблизости, все сразу на него не нападут. Нападать будут только ближайшие, чью агрозону он заденет. А агрозона у них всего сорок метров. Да и наш Малыш не обычное призываемое существо. Уникальное! У тех же Призрачных рыцарей даже при достижении ими пятисотого уровня и близко нет таких показателей, как у него.

Я уже все просчитал, пусть и приблизительно, и был полностью спокоен за исход битвы. Разница в пятьдесят уровней, это само по себе много, даже если не учитывать бонусы за каждые пятьдесят статов. А если учитывать еще и бонусы, то там вообще дикая разница получается — Малыш опережает элементалей на двести уровней, а это тысяча статов, а тысяча статов, это двадцать бонусов и каждый последующий бонус мощнее предыдущего. Боюсь представить даже, каким может быть бонус за двадцать пять тысяч единиц! А в инфе моего Малыша именно эта циффра значилась в характеристике "Сила".

— Нет, — я отрицательно покачал головой. — У элементалей нет шансов. Он и с десятком справится. Довольно легко.

Малыш наконец–то дотянул свою тушу до озера и теперь, все так же не обращая внимания на элементалей, неторопливо погружался в воду. Я помнил с прошлого посещения этого озера, когда, разглядывая его с прибрежных скал, пытался определить примерное количество живущих в толще прозрачнейшей воды элементалей, что оно очень глубокое и глубина начинается практически сразу возле берега. Будь иначе, я бы не стал выпускать в него своего Малыша. Здесь достаточно простора и глубины для него.

— В воде он гораздо быстрее! — заметил немного успокоившийся Прив.

Спрут, наполовину погрузившись в воду, величаво поплыл вдоль берега. Вальяжно отталкиваясь щупальцами, он двигался, казалось, все так же неторопливо, но мне пришлось перейти на бег, чтобы не отстать от него.

Вокруг Малыша, дрейфующего метрах в двадцати от берега уже вился десяток элементалей, еще большее их число устремлялось к нему из глубин и внутренних вод озера. А Малыш спокойно плыл, поворачиваясь в воде, окуная то одну сторону своей туши, то другую, лениво перебирая щупальцами. Наслаждался свободой, родной стихией, солнцем, освещавшим его бока.

— Босс, смотри! — восторженно заорал Прив.

Вокруг спрута столпилось уже несколько десятков элементалей, когда он вдруг резко ушел под воду, а потом так же

резко вынырнул, вверх взметнулось его щупальца, замерли на мгновенье, а потом стремительно рухнули вниз, накрыв сразу несколько элементалей.

— Ты видел? Босс, ты видел? — орал возбужденный Прив.

— Ба! Прив, да он их ваншотит! — тоже закричал я. — Он убивает их с одного удара! Элементалей трехсотого уровня! Невероятно!

Ни за что не поверил бы, если бы сам не этого не увидел! Я стоял на небольшом скальном уступе, с которого открывался прекрасный вид на развернувшуюся передо мной и Привом битву. Наверное, Малыш специально подобрал это место, решил покрасоваться перед нами. Предстать во всей своей красе.

— Да, ладно тебе, босс! Мы же не так давно видели подобное! — снисходительно заметил Прив. — Там, в пещере, оборотень ваншотил куда более сильных монстров. Зомбаков четырехсотого уровня!

— А, ну да, — я чуть смутился. Как–то совсем позабылось недавнее путешествие в недра Пещеры Древнего Лича. Кажется, это было уже давным–давно. А Прив вот помнит. Молодец, Прив! Держится!

Но все равно, пусть я уже и видел нечто подобное, творящееся перед нами зрелище завораживало. Эпическая картина! Бурлящие от непрерывно вздымающихся и опускающихся щупалец воды озера, устремляющиеся со всех сторон к месту битвы водные элементали, тут же подпадающие под удары спрута и бесславно гибнущие. Пусть и не каждый удар Малыша приводил к гибели элементаля, но, все равно, зрелище впечатляло.

— Элементаль, это тебе не зомби! — буркнул я в свое оправдание. — Сваншотить элементаля трехсотого уровня, это будет посложнее, чем сваншотить зомби, пусть даже четырехсотого уровня.

Малыш, не прекращая поднимать и опускать на головы врагов свои щупальца, опять медленно двинулся вдоль берега, как ледокол рассекая водную гладь и вздымая за собой довольно высокую волну. А нам с Привом пришлось опять торопливо двигаться по берегу, чтобы не упустить из виду все перепитии увлекательнейшего зрелища.

Кракен постепенно отдалялся от берега, привлекая тем самым внимание большего числа элементалей, и я мысленно дал ему команду, чтобы далеко от берега не отплывал. Во–первых, потому, что и так вокруг него уже плескалось почти сотня врагов, а чем дальше от берега, тем больше была их плотность. А во–вторых, мне просто хотелось продолжить наслаждаться зрелищем

эпического сражения, а уплыви кракен в глубь озера, мне ничего разглядеть не удастся.

Заодно я заставил Малыша и скорость передвижения немного снизить, а то за ним не угонишься. А так можно не спеша шествовать за ним по берегу и наблюдать ход битвы. Смотреть, как кракен перемалывает один десяток элементалей за другим, можно было бесконечно. Никакой кинотеатр не сравниться с этим зрелищем, никакая Гадзилла, трансформеры или еще кто.

Я уже давно сбился со счета, сколько элементалей уничтожил малыш, а он продолжал все так же методично, без малейшего признака усталости, работать своими щупальцами, уничтожая одну порцию элементалей за другой.

— Уровень! — закричал Прив. — Бос! Он взял уровень!

— Я вижу, Прив! Это сколько же он успел их намолотить?

— Несколько сотен, может даже тысячу! — прикинул Прив.

— А времени прошло всего чуть больше часа, — поддакнул я ему. — Сейчас уже вечер, если такими темпами и дальше пойдет, то к утру он возьмет десяток уровней и получит бонус за пятьдесят статов. Боюсь себе представить, что это будет за бонус! Жаль, что мы не можем увидеть эту инфу.

Полученные за взятие уровня очки характеристик призванные существа, что разумные, что неразумные, распределяли сами. Вмешаться в этот процесс их хозяин, к сожалению, не мог. Будь моя воля, я на месте Малыша все полученные статы бросал бы в "Силу". Надеюсь, он так и поступит. Здоровье, зависящее от характеристики "Выносливость", у него и так запредельное. Впрочем, "Сила" тоже. Ну и пусть! Увеличить урон никогда не лишне.

— Оп–па, — протянул я, увидев как замигал перед глазами почтовый конвертик. — Кто это к нам стучится?

Отрываться от зрелища битвы не хотелось, но посмотреть, что там мне поступило на почту, было надо. Мало ли! Вдруг, какая–то очень важная информация? Гляну хотя бы отправителя, а там будет видно.

— Ба! — воскликнул я. — Черная вдова!

О, для этого отправителя у меня всегда найдется время! Даже от потрясающего воображения эпического сражения отвлекусь. Я с сожалением бросил взгляд на битву Гуливера с лилипутами и открыл письмо от Оксанки.

Прочитав письмо, я закрыл его, быстро проверил время и бросил еще один взгляд в сторону озера и воюющего с элементалями Малыша. Там все было по–прежнему — спрут неутомимо перемалывал очередную партию. Зеленая полоска его жизни оставалась по–прежнему полной, несмотря на то, чего

одновременно атаковали несколько десятков элементалей. Похоже, что защита у Малыша ничуть не хуже его атакующих свойств. А тот урон, который он получает, с лихвой компенсируется его регенерацией. За малыша можно быть спокойным.

Я повернулся к Приву и, опустив глаза, чувствуя себя несколько виноватым, сказал:

— Прив, у нас не получится сегодня перебраться на остров, как мы хотели. Мне надо срочно вернуться в свой мир, — я развел руками. — Я договаривался о встрече сегодня вечером. Со своей девушкой. Ну, ты понимаешь… Я пригласил ее. Неудобно будет теперь отказываться. Да и давно я этого хотел, сходить вместе с ней куда–нибудь, а то все только по утрам вдвоем бегаем, да иногда в гости ко мне она приходит.

Я посмотрел на Прива. Он уставился на меня своими круглыми глазами–блюдцами и не прочтешь по ним, не поймешь, что он там сейчас чувствует. По моим ощущениям, он сейчас банально веселится. Что–то это не то, что я ожидал от него сейчас. Ведь не может же такого быть, чтобы это он надо мною сейчас смеялся? Спросил его:

— Ты как? Как себя чувствуешь? Продержишься еще немного?

— Босс! — воскликнул Прив. Голос его был полон энтузиазма, бодрости и силы. — За меня будь спокоен! Я прекрасно себя чувствую! Спокойно иди на свидание и ни о чем не переживай. Я все понимаю. Сам когда–то таким был. Давно. Очень давно, но я прекрасно все помню! Эх, молодежь! Ступай к своей подруге, а мы тут с Малышом продолжим резвиться.

Я отрицательно покачал головой.

— Нет, Прив. Я здесь свое тело не оставлю. Не в середине материка на толком неизведанной территории. Даже под присмотром Малыша не оставлю. Опасно! А без моего тела поблизости ты долго не протянешь. Да и самому тебе здесь тоже опасно оставаться. Малыш далеко, да и на суше он неповоротлив.

Больше всего я опасался за сохранность Камня душ. Оставить здесь только тело я бы еще рискнул. Ну, найдет его кто–то из хищников. Ну, убьет. Что для бессмертного еще одна смерть? А может и не убьет — Прив с Малышом защитят. Но рисковать Камнем Душ с заклинаниями призыва Малыша я не хотел. Слишком ценный это предмет. Такая вещь, я уверен, единственная в этом мире. Ее и дома боязно оставлять, под несколькими защитными бафами, причем мощнейшими, а уж про кишащие опасными тварями земли, в которых к тому же всегда могут оказаться другие бессмертные и прочие любители приключений, я даже и не говорю.

— Прив, я возвращаюсь в Вавилон. Сейчас камнем возврата перенесусь в свои комнаты. А ты решай, со мной или остаешься здесь, но учти, расстояние между нами будет слишком большим и ты через некоторое время исчезнешь. Я тебя потом, конечно, призову по новой, но ты ведь не любишь пропадать из этого мира в никуда, я знаю. Решай.

Прив размышлял недолго. Тоже посмотрел, как там воюет наш Малыш, убедился, что с ним все в порядке, и сказал:

— Я с тобой, босс. Возвращаемся в Вавилон. Пока тебя не будет, я хоть по городу спокойно погуляю, рассмотрю его как следует. А то все время мотаемся из одного его конца в другой, а неспешно и вдумчиво посмотреть его красоты так толком и не удосужились.

Я хмыкнул. Тоже мне эстет нашелся.

— Далеко от дома не отходи, — ответил я. — Хотя, по идее, в пределах города, даже такого большого, как Вавилон, ты исчезнуть не должен. Но лучше не рисковать.

— Не волнуйся, босс. Ничто со мной не случится. Если почувствую, что начинаю исчезать, сразу же вернусь поближе к твоему телу.

— Договорились! — сказал я и достал из рюкзака камень возврата.

— Привет, охламон!

— О! Здорово! — услышал я в телефонной трубке довольный голос Валерки. — Как успехи? Ты хоть иногда из игры вылезаешь? Сидишь там днями и ночами, света белого не видишь. Нашел бы себе работу хоть какую–нибудь, что ли. Могу поговорить со своими. На счет устроить тебя к нам. А? Хоть по пути на работу подышишь свежим воздухом, а то так и зачахнешь весь, как тот Кащей, в своей капсуле, сутками не вылезая из нее.

И я услышал его довольное ржание.

— Ну, во–первых, ночью я сплю, а не сижу в игре. Во–вторых, я каждое утро занимаюсь пробежкой на свежем воздухе. В-третьих, я в игре зарабатываю больше, чем ты на своей работе. В-четвертых, как раз сегодня, сейчас, я бегу на свидание с любимой девушкой, а пойдем мы с нею в ресторан! Вот так–то! Я тебе сейчас на ходу звоню, по пути к ней. А ты что такой довольный?

— Да меня в командировку направляли. В Магадан! Прикинь! На Колыму, на неделю! А только что узнал, что командировка отменяется. Праздник у меня!

— На Колыме хорошо, — усмехнулся я. — Свежий воздух. Раз в сто свежее, чем у нас.

— Это ты кому рассказываешь? Это ты мне рассказываешь? Ты там хоть раз был? А я из этой тайги неделями не вылезаю.

— Да ладно, неделями, — рассмеялся я. — Всего–то и был ты там в командировке один раз. И тебе же там понравилось! Сам говорил!

— Понравилось, — покладисто согласился Валерка. — И свежий воздух, и тайга. И стройка наша. И люди там хорошие. Все там хорошо. Но дома лучше!

— Понятно…

— А ты чего звонишь? Просто так, или…

— Или! У меня есть контрмарки в кукольный театр Кван—Тонга!

— Оба–на! — услышал я пораженный голос Валерки. И сразу же он безапелляционно заявил, — я в доле, само собой. Без вариантов! Ты ведь звонишь, чтобы я составил тебе компанию в походе в театр? Не вопрос! Кстати, откуда дровишки? И когда спектакль?

— Стоп! Стоп! Стоп! Не торопись! Я звоню посоветоваться с тобой. Оксанка, моя подруга, это мы с нею сейчас в ресторан идем, она тоже в "Битву богов" играет. Чернокнижница. Я с нею хочу в театр пойти.

— Хм… — услышал я задумчивый голос Валерки. — Хочешь устроить там бойню? Смотри, можете пролететь с артефактами. Кукольника вам не одолеть. Его и Дракон в одиночку не валит, а ты далеко не Дракон. И подруга твоя — не Госпожа Вонг. Только зря приглашения в театр потратите.

— Нет, бойню как раз не хочу. По мирному прошвырнемся до Папы Карло. Потому и посоветоваться с тобой решил. Она у меня со стрежнем. Характер нордический. Ее так просто не разжалобишь. Думаю, выдержит.

— Ну, не знаю, не знаю, — задумчиво протянул Валерка. — Мужики не выдерживают, которым по сорок лет в реале и которые разного в своей жизни навидались. И которые к неписям относятся, как к неписям, а не как ты. Ты, кстати, в себе самом уверен, что выдержишь?

Я задумался. Даже остановился. Огляделся по сторонам. До ресторана было уже рукой подать. Выбирала его хоть и Оксанка, но и я бы тоже его выбрал. Пусть и дорогой, один из самых дорогих в городе, но зато самый ближайший к моему дому.

Выдержу ли я, спрашивает Валерка? Вроде, до этого момента я был в себе вполне уверен. Неписей, конечно, жалко, но тут ничего не поделаешь. Таков сценарий. Кысмет такой. Его не изменить. То есть, вмешаться в сценарий можно, но тогда придется сразу распрощаться с надеждой получить артефакт. А ради артефакта все и затевалось. Иначе теряется смысл вообще похода в театр. Нет, артефакт заполучить надо по–любому. Да и

что там Валерка говорит про особое отношение к неписям? Вполне обычное отношение у меня к ним.

— Уверен, — произнес я в трубку. — Один раз сдержал себя, сдержусь и сейчас.

— Тогда ты с мужиком был. И то, Команданте тебя всю дорогу сдерживал. А сейчас с тобой рядом будет женщина. Кстати, а в ней ты уверен?

Я немного помолчал. Неохотно ответил:

— Ну, сомнения, что она не сорвется, конечно, некоторые есть. Но, вроде, не должна. Не тот характер.

— Ну, смотри сам. Рискуешь. Сильно рискуешь, — сказал Валерка. — Подумай, как следует. Не тот это вариант, когда стоит так рисковать. Второго случая заполучить приглашения в этот театр ужасов может и не представится. Вообще, как тебе это удалось, заполучить билеты в театр?

— Долго рассказывать, — отмахнулся я. — Если вкратце, то это из–за моей победы на турнире…

— Кстати! — перебил меня Валерка. — Ты участвовать в турнире "все против всех" собираешься?

— Пока не знаю. Рано об этом говорить, до него еще полно времени. Там видно будет.

— Какой "полно времени"! — возмутился Валерка. Я даже поморщился от столь громкого крика. — Турнир через месяц! Всего месяц остался! Надо усиленно качаться, поднимать уровни! Я по–любому буду участвовать. Давай тоже! Скооперируемся!

— А смысл мне участвовать? — спросил я. — Это ты уже за сотню уровней перевалил, а я куда полезу? Шансов на выигрыш нет никаких. Только время и деньги зря потрачу. Да и у тебя тоже никаких шансов нет.

Теоретически, выиграть турнир "Все против всех" мог любой участник, независимо от уровня. Практически этот турнир всегда выигрывал высокоуровневый герой. И только один раз, на самом первом турнире, его победителем стал игрок младших уровней — разбойник тридцать первого уровня. Это чудо до сих пор вселяет надежды в молодых игроков, заставляя их принимать участие в таких турнирах. Каждый думает, что, если повезло кому–то, то и ему может так же повезти. И зря так думает. Видеоролики с того турнира были изучены–переизучены, рассмотрены со всех сторон, каждый шаг победителя турнира, каждая секунда времени, проведенной им на Арене, были тщательнейшим образом исследованы, оценены, взвешены, препарированы, развешены по крючкам и разложены по полочкам. И все эксперты согласились с выводом, что этому парню не просто повезло, а повезло только потому, что тот турнир был первым. И практически все

встречавшиеся на его пути к победе высокоуровневые игроки просто не обращали на него внимания, не принимали его в расчет, не считали конкурентом, бросаясь в первую очередь на таких же, как и они, опасных противников. В других турнирах такого уже не было — любой высокоуровневый герой в последующих турнирах мелочь вырезал если и не в первую очередь, то обязательно во вторую. При таком раскладе выиграть турнир для игроков младших и даже средних уровней было просто фантастикой.

— А вдруг! — азартно ответил Валерка. — На турнире всякое может случиться. Я рискну. Давай вместе! В крайнем случае, фрагов набьем!

— Хм… — задумался я. — Нужное дело. Скальпы на турнире проще добыть, чем в рейде. Может и поучаствую. Месяц, это большой срок. Я как раз собирался заняться усиленным качем, как только разберусь со всеми своими делами. Если подниму к тому времени сотню уровней, то может и пойду на турнир. За фрагами. В общем, там будет видно. Если дел других не будет, то может и поучаствую.

— Ну, думай! Насчет турнира думай и насчет подруги своей тоже подумай. Даже не столько потому, что с артефактом можете пролететь из–за нее. Подумай, какими глазами она будет потом смотреть на тебя. Или ты на нее, если она не сорвется. Я тебя знаю.

— Просто тебе хочется в театр, вот ты и отговариваешь меня идти с нею — усмехнувшись, съязвил я.

— Не в этом дело, — спокойно ответил Валерка. — В театр я бы не отказался сходить, но я и без него проживу. Просто я тебя очень хорошо знаю. Железные леди — это не твой вариант.

— Ты ее не знаешь просто. Она не железная леди. Она очень женственная. И красивая! А еще… — я вдруг запнулся. — Ох, и ничего себе!

— Что случилось? — раздался в трубке встревоженный голос Валерки. — Серый, что с тобой?

— Все нормально, Каленый! Все нормально! Я ее вижу и я сейчас, кажется, умру. От счастья, Каленый! От счастья! От этой красоты, — сказал я и, перейдя на баритон, пропел, — а я цветы дарил, а я с ума сходил от этой красоты. Пока, Каленый! Все подробности потом. Я самый счастливый человек в мире! У меня самая красивая девушка в мире!

Я сунул мобильник в карман джинсов и уставился на выходящую из остановившегося прямо передо мной такси Оксану.

— Обалдеть!

Оксана довольно рассмеялась.

— Откуда такой прикид? — спросил я, восхищенно ее разглядывая.

— У подруги взяла. С института, с моей группы. Она мажорка. Сказала ей, что в ресторан с любимым парнем иду, так она меня упаковала по полному. Стилиста даже заказала, — Оксана вздохнула. — Сама понимаю, что перебор для меня, но не было сил отказаться.

— И правильно сделала, что не отказалась, — сказал я и опять окинул ее очарованным взглядом. — Платье для вечернего коктейля, как я понимаю?

Она кивнула.

— Слушай, — я вдруг забеспокоился. — Как я с тобой пойду? Ты вся в брюликах! Платье, наверное, миллион стоит. Серьги как вся моя квартира. А я тут в джинсах рядом с тобой. Позорище! Тебе со мной рядом не стыдно будет?

Оксана пристально оглядела меня с ног до головы, потом с головы до ног, до самых кончиков туфлей, хорошо хоть довольно новых и чистых, спасибо домохозяйке. Хорошая тетка, добросовестная. Сегодня с самого утра пришла и начала наводить марафет по всей квартире. Вот и туфли мои почистить не забыла, а то бы я сгорел тут со стыда. Да и, судя по запахам, доносившимся с кухни, ужин она приготовила на высшем уровне, жаль только, попробовать я ничего не успел, на свидание спешил.

— Ну, это мы сейчас быстро исправим, — сказала моя подруга и растрепала мои, тщательно мною причесанные полчаса назад, кудри. — Будешь представителем творческой интеллигенции. Богемой!

Я чуть не поперхнулся от этих слов.

— Спокойно, — строго сказала Оксана и полезла в свою сумочку. — Ничего плохого в этом нет! Зато богема может в любом виде любое место посещать. Никто и слова не скажет. Богеме многое позволено. Творческие люди, какие к ним могут быть претензии? Они видят мир по–своему.

Она достала из сумочки легкий шелковый платок и повязала его мне на шею. Заправила концы платка под рубашку и критически оглядела полученный результат. Удовлетворенно кивнула.

— Остальное, вроде, нормально. Пошли, — скомандовала она и решительно взяла меня под руку. — Столик я заказала. У самой сцены. ВИП-места!

Идиллия! Это была идиллия. Других слов я не нахожу. Как еще можно назвать проведенные мною с Оксаной вечер и последующую ночь? Ресторан обошелся мне в копеечку, но я ничуть об этом не жалел. Еще заработаю. И опять потрачу на

ресторан. Или на другое похожее мероприятие. Мы танцевали. Мы пили шампанское, дико дорогое и столь же дико вкусное. Мы смотрели в глаза друг другу и не могли оторвать свой взгляд. Разве что, только для того, чтобы перехватить восхищенные взгляды других посетителей. Я поначалу с гордостью, а потом с неким чувством самодовольного собственника перехватывал ревнивые и восторженные взгляды мужчин. Оксана тоже их ловила и делала это с большим удовольствием, я видел. А еще я перехватывал заинтересованные, оценивающие взгляды женщин. Красивых, ухоженных, богато одетых женщин. Оксана тоже видела эти взгляды и они ей нравились куда меньше. И меня это радовало, мне это откровенно льстило.

Вечер был безупречен, как и последовавшая за ним ночь.

Я не стал заводить разговоры об игре, о предстоящем походе в сложную инстанцию, об убийствах мобов, о необходимости или просто возможности пролития крови. Не хотел портить замечательный вечер. Разрушать идиллию.

Предложение отправиться со мною в проклятый театр я сделаю Оксане сегодня вечером, в игре, когда она вернется из своего института и перевоплотится в Черную вдову. Или завтра, время еще есть. Суровые будни как раз самое то для таких вот деловых предложений.

Солнце пробивалось сквозь шторы, разгоняя последние остатки сна. Я потянулся в кровати. Проводить Оксану до вызванного ею такси я не смог — она не позволила. Сказала, что она хоть и падшая девушка, но не до такой степени. Я не очень понял эту женскую логику, но легко согласился с нею — вылезать из кровати жутко не хотелось. Оксана посмотрела на мою довольную рожу, и сделала глубокомысленное замечание, что все мужики… эгоисты! Я только согласно пожал плечами. Так и провалялся в кровати до самого прихода домохозяйки, Екатерины Александровны. Сейчас, судя по шуму где–то в районе ванной комнаты, она собиралась устроить постирушки, что–то такое я вчера вроде слышал от нее.

Пора вставать. Меня ждет мой верный Прив, а вместе с ним нас ждут великие дела. Надо уже наконец–то добраться до этого острова посреди озера элементалей.

"Прив? Ау? Ты где? У тебя все в порядке?"

"Босс, ты уже здесь? Лечу!"

Судя по моим ощущениям он находился где–то в центе города. С его темпами передвижения до меня он будет добираться минут тридцать. Можно пока посидеть в скверике или в небольшом уютном кафе, что расположилось в торце моего дома. Выпить чашечку кофе. Скушать вкусную булку.

Я вышел из дома и повертел головой из стороны в сторону. Есть не хотелось. Екатерина Александровна от души накормила меня завтраком, готовит она вкусно. Еле встал из–за стола. Пойду в парке посижу, покормлю голубей, пока Прив до меня добирается. Он, похоже, на всех парах двигался в мою сторону. Скоро будет здесь.

Голубей я кормил круасанами. С кремом. Сидел в парке на скамье и создавал маленькие круасанчики, разламывал их пополам и бросал голубям. Иногда бросал половинку круасана себе в рот. Ту половинку, где было побольше вкусного крема. Неплохие круасанчики у меня получаются. С блюдами Екатерины Александровны, конечно, не сравнить, про батю я даже не говорю, но для моего уровня умения "Сотворение пищи" вполне приличный результат. Какой там, кстати, у меня уже уровень?

Я открыл информацию о своем персонаже. Пятый уровень умения. Неплохо, совсем неплохо для умения, специальной прокачкой которого я себя не утруждал. Так, иногда сотворял кружку с родниковой водой, чтобы утолить жажду, или кусок сыра, чтобы просто пожевать что–нибудь, поработать челюстями.

Голуби, небольшой стайкой сбившиеся возле меня и, перехватывая друг у друга крошки круасанов, довольно курлыкавшие, вдруг порскнули в сторону и сердито заклекотали. Я, нахмурившись, посмотрел в спину идущего прямо через стаю голубей человека. Женщина. Идет, словно трамвай по рельсам! Нельзя, что ли, сделать пару шагов в сторону и не нарушать нашу мирную идиллию? Не распугивать голубей?

Я нахмурился. Что–то знакомое было в походке этой девушки. Этой, судя по обилию золотых тонов в одежде, жрицы из фракции Порядка.

Жрицы Порядка? Я еще не успел открыть ее инфу, как уже понял, что прочитаю там.

— Елена! — крикнул я в спину девушки.

Жрица, механически переставляя ноги, не обратила на мой окрик никакого внимания. Что–то с ней не так. Эта напряженная осанка совсем не напоминала мне ту гордую и уверенную в себе женщину, которую я повстречал здесь буквально вчера. Что–то произошло с нею за прошедшие сутки.

— Елена! — громче крикнул я. — Подожди!

Вскочив со скамейки и окончательно распугав стаю голубей, я рванул вслед девушке. На этот раз она услышала мой окрик, остановилась и медленно повернулась. На меня уставились равнодушные глаза.

— Елена, что с тобой? Ты не узнаешь меня?

Она пожала плечами.

— Узнаю, — равнодушно произнесла она. — Эвери. Это ты во всем виноват.

Она повернулась ко мне спиной и продолжила свой путь, а я, опешив, смотрел ей вслед. Она сделал всего несколько шагов, как я опять сорвался с места и догнал ее. Схватил за плечи, развернул к себе.

— Елена, что произошло? В чем я виноват? Почему ты ведешь себя, как будто зомби какая–то?

Елена только молча смотрела мне в лицо. Отстраненно и равнодушно. Если она считает меня в чем–то виноватым, то должна быть хоть какая–то реакция на меня. Злость, осуждение. Ненависть, в конце концов. А она просто смотрела на меня и ничего не говорила.

— Елена, скажи, что случилось? Может я смогу тебе помочь? Куда ты идешь?

Губы Елены наконец–то разомкнулись, но услышал я то, что вовсе не желал услышать:

— Я иду умирать.

— Что? — я ошарашено уставился на нее. — Что ты такое говоришь, Елена? Что произошло с тобой? Скажи мне, может я смогу помочь тебе? Может все не так страшно, не все еще потеряно?

Одинокая слеза скатилась по ее щеке.

— Все потеряно. Они все погибли.

— Кто погиб? — спросил я, и страшная догадка тут же мелькнула у меня в голове. — Твоя команда? Они спустились на нижние ярусы?

Жрица резко отвернулась от меня. На этот раз она не стала уходить, только поднесла руки к лицу и разрыдалась.

— Ну, спокойнее, Елена, — я развернул ее и привлек к себе, прислонил ее всхлипывающую голову к своему плечу. — Спокойнее. Боги не оставляют своих последователей даже после смерти. Смерть ничего не значит.

Я нежно поглаживал ее вздрагивающую от рыданий спину. Пусть поплачет. Пусть разрядится. Выпустит наружу душившие ее слезы. Это лучше, чем если она будет удерживать это в себе. А я в это время буду говорить всякую чепуху. Это тоже отвлекает, успокаивает. Я надеюсь.

Я стоял в сквере и обнимал женщину, рыдающую у меня на плече. Редкие прохожие с удивлением смотрели на странную парочку — лич из бессмертных, тихо шепчущий ласковые слова на ушко рыдающей у него на груди жрице Порядка из неписей. Очень странная картина. Невозможная для этого мира. А для моего так вообще нереальная.

Когда всхлипы девушки стали тише и реже, я сказал:

— Пойдем, присядем, — и осторожно повел ее к скамейке. — Расскажешь мне, как это произошло?

Послушно сделав несколько шагов, Елена вдруг остановилась, вырвалась из моих объятий, гордо вскинула голову.

— Нет, — замотала она головой. — Мне некогда! Мне надо идти. У меня долг.

— Куда идти? — удивился я. — Зачем? Какой долг? Куда ты в таком состоянии пойдешь?

— Мне надо выполнить задание. Крылья нетопыря. Мы так и не смогли собрать нужное количество. Я должна завершить начатое.

Слезы на ее глазах высохли. Обреченное выражение лица сменилось решимостью и упорством. Я бы даже сказал, упрямством.

— И ты собираешься пойти в пещеру и в одиночку выполнить задание, которое не смогла выполнить целая боевая пятерка?

Елена упрямо поджала губы.

— Мы смогли бы выполнить задания и собрать нужное количество крыльев, — сказала она и виновато отвела взгляд. — Если бы я не осталась на первом ярусе, а спустилась бы вместе со всеми вниз.

Я пытался заглянуть ей в глаза, но она упорно отводила взгляд.

— Первый ярус мы зачистили полностью. Довольно быстро, хоть это было и не легко. Но крыльев собрали мало. Очень мало. Антонионник сказал, что дальше, на нижних ярусах, нужные нам крылья выпадают гораздо чаще и нам надо спускаться туда, иначе мы сто лет будем выполнять задание Храма.

Я понимающе склонил голову. Антонионник, глава пятерки. Молодой воин, полный амбиций. Раздираемый с одной стороны желанием проявить себя перед фракцией, а с другой стороны желанием покрасоваться перед ней, Еленой. Поразить ее. Оставить в ее душе неизгладимый след. Я ясно прочел это в его глазах.

— Это он повел группу вниз, — пробормотал я. — Глупец! Для вашей пятерки и первый ярус был опасен, что уж говорить про нижние этажи пещеры. Подвел он группу под монастырь своими амбициями.

— Не говори так! — крикнула Елена. Даже ножкой притопнула. — Он старался ради храма! Он хотел выполнить задание нашей фракции!

— Только задание? — я скептически изогнул бровь. — Всего лишь?

Елена насупилась. Прикусила нижнюю губу, пытаясь удержать слезы, но не удержала. Две влажные дорожки вновь пробежали по ее щекам.

— Они пошли вниз, а я осталась ждать их возле спуска на второй ярус. Я стояла там и слышала, как они погибают. Как они кричат и зовут меня на помощь. Стояла и не сдвинулась с места, — голос ее перешел на шепот. Слезы уже ручьем текли по ее щекам. — Если бы я бросилась к ним на помощь, я могла спасти их. Я бы исцелила их! Мы все выжили бы!

— Вы все погибли бы! — мрачно сказал я. — Без вариантов. Вся группа. И без всякого толка. А так хоть кто–то из группы остался жив.

Не хватало еще ей всю вину за гибель группы взваливать на себя. Лучше уж пусть меня винит.

Елена словно не слышала меня, продолжала:

— А я стояла наверху и слушала, как они умирают. Стояла и ничего не сделала, чтобы им помочь. Надо было плюнуть на данное мною тебе обещание и спуститься к ним.

— Ты бы тоже погибла. Никому от этого лучше не было бы!

— Пусть! — глаза ее горели огнем, как у какого–то фанатика. — Но тогда бы я не чувствовала себя виноватой в их смерти!

— А ты и не виновата в их гибели! Это я заставил тебя дать обещание! Ты всего лишь вынуждена была сдержать свое слово. Твоей вины здесь нет никакой!

Глаза Елены потухли, плечи опустились, руки безвольно висели вдоль тела.

— Нет, — она покачала головой. — Ты не понимаешь. Я могла нарушить свое слово, могла пересилить данное тебе обещание и спуститься вниз. Могла помочь им. Но я… Я испугалась.

Она шаркающей походкой, тяжело передвигая ноги, словно старуха, подошла к скамье и уселась на нее. Уперла локти в колени, сцепила кисти рук в замок, и, глядя в землю, сказала:

— Я не смерти испугалась. В тот момент я ее не боялась. Всегда боялась, а тогда нет. Я испугалась, что если я нарушу свое обещание, Галахад отвернется от меня. Бог Порядка не любит, когда нарушают обещания. Для него любое обещание, даже брошенное вскользь, как священная клятва. А клятвопреступников он не любит. Им нет места во фракции Порядка.

Я слушал ее и поражался ее наивности. Такая чистая вера в своего бога, в незапятнанность избранного Пути. Девочка, если бы ты знала, как все на самом деле далеко от твоих иллюзий!

— А фракция для меня это все. Я не хочу снова остаться одна,

как когда–то было со мною в детстве. Я не мыслю себя вне Пути Порядка. Лучше умереть, чем снова остаться одной! Смерть, это менее страшно.

Она выпрямилась, мрачная решимость вновь засветилась в ее глазах.

— И поэтому, я или выполню задание храма и докажу свою преданность избранному Пути, свою преданность Верховному Богу пантеона Порядка, или погибну. Других вариантов у меня нет. Да я и не хочу других вариантов.

Она замолчала, а я не знал, что сказать ей на это. Фанатизм! Просто какой–то дикий, первобытный фанатизм. Бессмысленный и беспощадный. Елена превратилась в фанатика.

— Босс, мы ведь не бросим ее одну? — раздался у меня за спиной тихий голос. — Мы не позволим ей умереть? Правда, босс?

Я рассеяно оглянулся.

— А, Прив. Я не почувствовал, как ты приблизился, — и я снова повернулся к Елене. — Задумался.

Елена, замерев словно каменная статуя, молча смотрела в землю. Что она там увидела? О чем она сейчас думает? Как с нею быть?

Легкое движение рукой и я протягиваю ей фужер с прохладной ключевой водой.

— Выпей. Тебе надо промочить горло. И успокоиться заодно.

Я смотрел, как Елена берет фужер и маленькими глотками пьет воду. Хрустальный фужер. Первый раз у меня такой получился, до этого все глиняные кружки выходили, да, помнится, на пляже в Брениве пару стаканов из простого стекла удалось сотворить. Пытался тогда воспроизвести один из поданных нам услужливыми аборигенами коктейлей.

— Босс, мы ведь не оставим ее в беде? Мы поможем ей? Пойдем и набьем этих нетопырей сколько надо, — негромко предложил Прив.

— А как же ты? — так же тихо спросил я. — Мы ведь сегодня собирались на остров. Где–то там лежат твои останки. Нам нужно их найти.

— А куда они денутся, мои останки? — беспечно пожал плечами Прив. — Сотню лет они там пролежали, полежат еще один день. Или два. Да хоть месяц! Или год. Есть дела поважнее!

Я кивнул. Другого от Прива я и не ожидал.

— Сколько крыльев вам нужно было собрать? — задал я вопрос Елене.

— Много. Тысячу штук.

Я вздохнул. Действительно много. Это несколько раз

придется спускаться в пещеру и зачищать ее полностью. А спуск в пещеру не чаще одного раза три часа. Кулдаун. Эх, прикупить бы этих крыльев на аукционе, да Елене такое предлагать нельзя, даже в мыслях держать такое предложение не стоит. Сразу же испорчу с нею отношения. Хотя, куда уж дальше. Плевать на отношения, если бы она приняла эти крылья с аукциона, я бы, не задумываясь, купил нужное количество и не парил мозги ни себе, ни ей. И за ценой не постоял бы.

— Мы идем с тобой, — сказал я. — Мы — это я и мой питомец. Прив. Вот он. Прошу любить и жаловать.

— Очень приятно, — колыхавшаяся рядом со мной белесая фигура склонилась в глубоком почтительном поклоне. — Я рад, что мы будем в одной команде. Можете быть спокойны за ваше задание. Если я и босс беремся за дело, то дело, можно сказать, в шляпе!

— Угу. Мы пахали, я и трактор, — пробурчал я чуть слышно.

Елена удивленно хлопала глазами, переводя взгляд с меня на Прива и обратно.

— Эвери? Ты опять помогаешь мне? Зачем? Если ты наслушался моих слов и принял близко к сердцу мои упреки, то совершенно зря! Твоей вины никакой нет! Я знаю. Ты из лучших чувств взял с меня обещание не спускаться на нижние ярусы пещеры. Тебе совсем не нужно рисковать опять собой ради меня.

— Рисковать? — я чуть не рассмеялся. — О каком риске ты говоришь? О походе в инстанс, где монстры пятидесятого уровня? А самый крутой монстр, босс инстанса — шестидесятого? О чем ты говоришь, Елена! Вспомни дорогу в Бастед! Там я уделал несколько десятков паладинов сотого уровня! Сотого! И они нападали одновременно! Не то, что эти нетопыри — кучками по нескольку штук.

— Для нас пройти эту пещеру — пустяк. Легкая развлекательная прогулка, — пренебрежительно махнул рукой Прив. — Мы такие дела с боссом проделывали, что даже рассказать страшно. Помню, как–то раз я с боссом…

— Когда нужно сдать крылья? — не стал я дальше слушать разглагольствования Прива. — Срок установлен или нет срока?

— Есть срок, — кивнула Елена. Чувствую по ее голосу, что она несколько взбодрилась. По крайней мере, из него исчезли обреченные нотки. То ли мое предложение ее вдохновило, то ли паясничанье Прива. — Три дня осталось, считая сегодняшний. Если к этому сроку не сдам крылья, задание будет считаться проваленным. И мне больше ничего серьезного никогда не поручат.

Лицо ее вновь посмурнело, оптимистические нотки, не

успевшие толком появиться, снова исчезли.

— К вечеру третьего дня, — задумчиво потер подбородок я. — Тысяча штук. Сколько вы уже сдали? Восемнадцать!? Впрочем, не важно. На фоне тысячи штук это не важно.

Я задумался на несколько минут. Елена и Прив напряженно на меня смотрели, ожидая моего решения. Сложно сказать, успеем мы собрать такое количество крыльев за это время или нет. Все будет зависеть от того, как часто они будут вываливаться из нетопырей. Елене они будут падать чаще, у нее задание на эти крылья, а мне реже. Проблема только в этом, сами нетопыри, включая и боса инстанса, для меня проблемы не представляют. Легкий инстанс для меня. Главное, как часто будут падать эти проклятые крылья.

— Тысяча крыльев нетопыря к послезавтрашнему вечеру, — снова повторил я, и, решительно встряхнув головой, сказал, — тогда нам надо поторопиться, дамы и господа. В путь!

И мы двинулись к Западным воротам Верхнего Вавилона. От них до Пещеры тысячи эх, где обитали нетопыри, идти около часа, сначала по вымощенной камнем широкой дороге, а потом по узкой, но довольно протоптанной тропе. По пути к пещере я вовсю старался разогнать печаль девушки, рассказывая анекдоты и сказки своего мира. Тоска и горечь постепенно уходили из глаз Елены, на губах стала появляться улыбка. Пару раз она даже рассмеялась моим шуткам.

— Вот так и соединили свои сердца обычный базарный воришка и дочь могущественного падишаха. Их любовь оказалась сильнее и воли отца принцессы, и козней его злобного визиря.

— Красивая сказка, — сказала Елена.

— Странная сказка, — сказал Прив.

— Почему? — возмутилась Елена. — Ты просто не знаешь, что такое любовь и на что ради нее готовы пойти люди! И не только люди!

Мы прошли уже большую часть пути, до пещеры оставалось совсем немного. Вот и тропинка, ведущая к ней. Мы сошли с торгового тракта и начали углубляться в небольшой подлесок.

— Зато я очень хорошо знаю джинов, — возразил Прив. — Джин ни за что не стал бы помогать человеку. Исполнил бы три его желания, как положено, и все! И это — в лучшем случае!

— Э, Прив! Откуда ты знаешь джиннов? — удивился я.

Резкий удар в спину бросил меня вперед, но упасть на землю я не успел. Огненную вспышку перед глазами и острую боль, пронзившую все тело, сменила темнота.

"Вам нанесен урон. Ваше здоровье уменьшилось. Здоровье: — 450. Всего: 0/450

Вы умерли".

Ох, опять эта боль! Как же она мне надоела!

"Вы воскрешены! Войдите в новую жизнь с новыми силами.

Вами получен посмертный дебаф:

основные характеристики -99% (но не ниже: 1), скорость -50%.

Время действия: 6 часов.

Внимание! Посмертный дебаф невозможно отменить".

Я отмахнулся от системки и проворчал:

— Знаю, знаю! Дебаф, опять посмертный дебаф! Кто же это меня на этот раз приголубил, интересно? Где там видеоролик…

Вместо закрытого мною системного сообщения передо мной замерцало еще одно, выскочившее чуть раньше и пропущенное мною:

"Ваше умение "Иммунитет к огню" улучшилось.

"Иммунитет к огню" +1. Всего: 5/10.

Теперь огонь и Магия Огня будут наносить Вам на 50% меньше урона".

— Так что же тогда мне так больно? — заорал я, подняв голову к небесам.

А в ответ — тишина! Я хотел прокричать еще что–то, но осекся.

Елена! Она же…

Она же осталась там, на дороге, где убили меня! Если убили меня, то могли и ее убить! Я — бессмертный, после гибели я возрождаюсь. А она — нет! Очень не хотелось, чтобы она погибла. Пусть и непись, но привык я к ней как то. Да и девчонка сама по себе приятная, массу положительных эмоций вызывает. Рядом с нею хорошо, чувствуешь некое умиротворение. Это я еще на дороге в Бастед почувствовал.

"Прив! Что с Еленой?"

"Босс, тут…".

"Ваш питомец убит".

— О, боги! — прошептал я и завертел головой по сторонам.

Где я? Куда бежать? В какой стороне дорога?

Стандартный круг возрождения, на котором я стоял, не мог располагаться далеко от места моей гибели. Надо как можно быстрее добраться до этого места, может еще не поздно помочь Елене, спасти ее от смерти.

Вокруг рос редкий и молодой лиственный лес. Невысокие березки, осины, рябины… Я вертел головой по сторонам, пытаясь определить, в какой стороне от меня лежит дорога. Не видно! Не видно дороги сквозь эти деревья! Неужели я возродился

настолько далеко от нее, что даже через этот редкий лес ее не видно?

Судорожно дергаясь и постоянно путаясь в окнах открытого мною интерфейса, я полез в рюкзак за картой. Достал ее, развернул и сразу же увидел яркую пульсирующую красную точку, обозначавшую мое местонахождение. Тропинка, ответвляющаяся от тракта и ведущая к Пещере тысячи эх, пролегала в километре от этого места.

Я сорвался с места и побежал в ту сторону.

— Чертов дебаф, — на бегу пробормотал я. — И, как назло, никаких эликов на ускорение у меня нет.

Я несся сломя голову, не обращая внимания на хлещущие по лицу ветки. Не до них, надо успеть помочь Елене, я в ответе за нее. Сам взвалил на себя это, когда полез спасть ее на дороге в Бастед, ввязался в драку с сотней паладинов. Пусть я сейчас под дебафом, но с помощью лежащих в рюкзаке эликсиров и свитков смогу представить собой пусть и не грозную, но вполне способную оказать нападавшим достойное сопротивление силу. Вряд ли те, кто напал на меня, намного старше моего уровня. Скорее всего, это обычные охотники за скальпами, набивают фрагов на большой дороге, фракционную репу прокачивают. Обычное дело. А при большой разнице между уровнем охотника за скальпом и уровнем его жертвы скальп получить практически нереально. Так что у тех, кто напал на нас, уровень вряд ли больше пятидесятого. С такими я и будучи под дебафом, только на одних эликах и заклах, смогу справиться. По крайней мере я очень на это надеялся.

Я стиснул зубы и прибавил ходу. Очень хочется надеяться, что еще не поздно. Как же медленно под дебафом передвигаешься! Как же, сломя голову! Это просто смех один! Улитка быстрее передвигается! Мне бы сейчас такую скорость, как вон у того мага, что бежит мне навстречу. Тогда я бы точно успел бы прийти на помощь Елене. Только бы они ее не тронули! Зачем она им? Какой толк им убивать непись? Получить крохи опыта? Да оно того не стоит!

А Прива я оживлю.

"Вам нанесен урон. Ваше здоровье уменьшилось. Здоровье: — 450. Всего: 0/450

Вы умерли".

Призову, и будет он как новенький.

"Ваше умение "Иммунитет к огню" улучшилось…"

Только бы они Елену не тронули! Она не заслужила этого! За что ей это? Она и так мало хорошего видела в жизни! Бедное, несчастное дитя…

"Вы воскрешены…"

Что? Я умер? Как? Когда? Опять?

Опять! Дикая ярость плеснулась во мне.

Я запрокинул голову и закричал, издавая, словно раненый волк, вой, в котором слились и охватившее меня бешенство, и злость, и ярость. И печаль от осознания того факта, что я не успел спасти Елену.

Я снова стоял в центре круга возрождения. Того самого круга, который я покинул буквально минуту назад. Занятый своими мыслями, торопящийся на помощь девушке, я как–то отрешился от реальности и не сразу осознал, как меня поглотила тьма и как передо мной одно за другим замелькали системные сообщения. Вспышку боли, полоснувшую по мне перед темнотой, я только машинально отметил краем сознания и тут же забыл про нее.

— Как же так? — опустив голову, обескуражено пробормотал я. — Когда это?

Я опять рванулся было в сторону дороги, но вовремя остановился. Покидать круг и сломя голову рваться к месту своей гибели означало подвергнуть себя риску очередной гибели. Охотники за скальпами так просто теперь от меня не отстанут — пока каждый из них не убьет меня и не получит мой скальп, они не уйдут отсюда. А сколько их, я не знаю. Может их всего двое, а может и целый десяток. Если их двое, то есть шанс, что я уже не представляю для них интереса. А вот если больше…

Рискнуть? Надо выяснить, что с Еленой.

Я резко рванул с места, спрыгнул с каменного постамента круга возрождения и помчался в сторону стычки с охотниками за скальпами.

Два шага, всего два шага я успел сделать, как вокруг меня взметнулись языки пламени. Огненная ловушка! Пока я сидел и рассуждал на круге возрождения, они успели понаставить вокруг огненных ловушек!

И снова я стою в центре круга возрождения, а передо мною мелькают знакомые системки. Уже без всякой суеты я с обреченным видом закрыл все сообщения, не торопясь подошел к краю круга возрождения и, свесив ноги, уселся на его край. Обхватил голову руками и тихо зарычал, раскачиваясь из стороны в сторону. Все, поздно! Слишком много времени потеряно. Не успел. Не смог. Не защитил. Даже если эти охотники не убили Елену, то мне ее уже не догнать — до пещеры с нетопырями идти осталось от силы пятнадцать минут. С моими дебафами мне ее не догнать. И она, дуреха, полезет одна в пещеру. Убью! Сейчас посмотрю ролики с записью моей смерти, узнаю, кто напал на нас, и убью их. По сто раз убью каждого. По тысяче! Не дам жить,

не дам спокойно наслаждаться игрой, получать от нее фан! Я с силой ударил рукой по камню и не почувствовал боли.

Легкий смешок раздался неподалеку от меня. Медленно оторвав руки от лица, я посмотрел в ту сторону.

В десятке метров от круга возрождения стоял маг и с ухмылкой смотрел на меня. Я почувствовал, как мои глаза наливаются кровью, превращаются в узенькие щелочки. Я с ненавистью уставился на него. Наверняка, это один из охотников, загнавших меня на этот круг. Я открыл его инфу. Человек, маг, 146–й уровень, Путь Природы.

Ну да, Путь Природы, он же — Путь Жизни. Антиподы идущим по Пути Смерти. Живчики. Все правильно. Все так, как я и предполагал. Как же не вовремя случилось нарваться нам на охотников за скальпами!

— Что, Эвери? Думал, что все так просто?

Я удивленно посмотрел на мага. О чем это он? К чему эти разговоры? Или он хочет предложить мне добровольно дать накосить им скальпы с меня? А вот это вряд ли! Перебьются! Мне теперь торопиться некуда. Я теперь могу не скоро сойти с круга возрождения. Я теперь могу спокойно переместиться с помощью камня возврата к себе домой и как следует подготовиться к охоте. К своей охоте на этих скальпорезов. Где, кстати, остальные? И сколько их?

Я завертел головой по сторонам в поисках остальных живчиков. Что–то их не видать…

— Ищешь кого–то? — поинтересовался маг. — Напрасно. Никто сюда не придет. Места здесь тихие. Для нас, бессмертных, довольно безопасные. Погибаем мы в этих краях редко. Так что можешь не надеяться на помощь со стороны или на случайного возрожденного.

Он что, один здесь? Странно. Зачем ему меня убивать? Ему ведь ничего не обломится! С такой разницей в уровнях он никакого скальпа не получит!

— И на помощь питомца своего можешь на это раз не рассчитывать, — продолжал между тем изгаляться маг. — Привидение Привидение!

Последние слова он произнес кривляясь и словно кого–то передразнивая.

— Я хороший ученик. И два раза на одни и те же грабли не наступаю, Эвери!

Что–то смутно знакомое почудилось мне в его словах, в той интонации, с которой он говорил про моего питомца. Я еще раз открыл окно с его информацией и прочитал его имя.

— Иннуендо, — мрачно произнес я. Где–то я уже видел это

имя.

— Ага, — довольно осклабился маг. — Он самый! Узнал? Нет? Мы с тобой как–то повстречались на узкой дорожке возле Талериана. Не помнишь? Тогда тебе повезло. А сейчас — нет. Сейчас рядом с тобою нет твоего питомца, а если бы и был, то он не смог бы тебе помочь.

Талериан! Городишко в землях Жизни! В нубятнике возле этого города я получил специализацию ассасина. Вспомнил, где я встречал этого типа. По дороге в нубятник этот самодовольный идиот хотел убить меня, а убил его я. Точнее, мой Прив. Не важно. Главное, тогда не с меня взяли скальп, а я взял скальп. Какой тогда у него был уровень? Кажется, пятнадцатый? Или где–то рядом.

— Ты не слабо вырос с тех пор, когда мы с тобой виделись в последний раз, — сказал я.

— А то, — довольно усмехнулся Иннуендо. — Не то, что некоторые! Даже скальпа за их убийство не дают. Жаль. Очень жаль! Я то думал, что смогу набить пару десятков фрагов на тебе. Мне как раз столько до сотни не хватает. Думал, получу звание Эксперта, а то надоело уже в Адептах Жизни ходить. А тут такой облом — ты всего лишь двадцать третьего уровня. Я как увидел, чуть со смеху не помер!

Я хмуро рассматривал его. Да, прикид у него серьезный. Минимум три вещи — плащ, мантия и посох — у него Легендарные. Все остальное — минимум Уникальное, а может тоже Легендарки. Донатор. То–то он так быстро уровни набрал. Сколько времени прошло с нашей встречи? Пара месяцев? Ну, сотню уровней за это время набить не проблема и простому игроку, но вот после сотого все становится гораздо сложнее и по уровням уже так просто не прошвырнешься. То ли дело донаторы. Эти вполне могут полторы сотни уровней за два месяца взять.

— Нуб! — сказал я. — С такой разницей в уровнях если повезет и засчитают фрага, то с одного героя не больше одного раза за уровень. За его уровень!

— Вот как? Не знал. Теперь буду знать. Но сам понимаешь, тебе это вряд ли поможет. Ты тут застрял надолго — времени у меня полно и я никуда не тороплюсь. Специально за этим в эти края забрался.

Я усмехнулся. Повезло мне нарваться на злопамятного игрока. Бывают такие, что любую обиду помнят и не просто помнят, а лелеют планы по отмщению. Некоторые даже эти планы осуществляют. Мне вот достался как раз такой.

— И охота тебе время и деньги тратить? — с сарказмом спросил я.

— Времени, конечно, жаль. Но я его уже столько на тебя потратил, что еще немножко роли не играет. А деньги, это ерунда! Пыль! — Иннуендо пренебрежительно махнул рукой. — Знал бы ты, сколько я их уже потратил, умер бы от зависти. Я ведь за тобой давно слежу. Почти каждый день мне от гадалок данные по тебе приносили. Специально людей для этого нанял. Я бы давно уже пересекся с тобой, да то я прокачкой был занят, то ты по другим материкам шляешься. Но, сколько веревочке не виться, а конец все равно когда–нибудь настанет.

— И что ты хочешь? Убил меня пару раз — тебе этого не достаточно?

— Неа, — Иннуендо энергично замотал головой. — Пару раз это мало. Вот десяток — это самое то. На сегодня. А потом как–нибудь, когда время и желание у меня появятся, еще денечек на тебя потрачу, подержу на круге возрождения. И так пока не надоест.

— Псих!

— Мстя! Ужасная мстя! — засмеялся Иннуендо. — Мне это в кайф!

— С Еленой что сделал? Тоже убил?

— С кем? — переспросил маг. — С какой Еленой? А! С той неписью, что с тобой шла? Ничего не сделал. Была охота со всякими неписями еще возиться!

Он презрительно сплюнул. И тут же насторожился. Спросил:

— А что? Она важна? Квест какой–то на нее у тебя завязан? Жаль, не догадался я об этом. Надо было и ее убить. Сорвать тебе квест.

— Ты уже его сорвал, идиот!

Иннуендо только довольно улыбнулся.

А я тоже был доволен полученным известием, но старался не показать это. Волна облегчения прошла по всему моему телу. Даже посмертные дебафы, висящие на мне, перестали чувствоваться. Хотелось заорать от радости, но я, хоть и с трудом, унял это желание.

А Иннуендо, между тем, продолжал разглагольствовать передо мной.

— Это хорошо! Ты ведь не думал, когда меня убивал, что все будет так просто? Что никаких последствий не будет? Что тебе это сойдет с рук? Неужели, думал так? — состроил удивленное лицо этот псих. — Ну, теперь так думать уже не будешь. Теперь ходи постоянно и оглядывайся. И знай — я всегда где–то рядом!

И он весело заржал.

Если он здесь один, то у меня есть все шансы прорваться с круга возрождения. Дебафы, дебафы, чертовы дебафы! Они

сильно осложняют дело. Придется использовать "Скрытность". Не хотелось бы ее светить, ой, как не хотелось бы, но только с нею у меня есть шанс вырваться отсюда. Елена вполне может не сразу войти в пещеры, я вполне могу успеть перехватить ее около входа. Ей, наверняка, потребуется какое–то время перед последним решительным шагом. Время, чтобы обдумать все еще раз, чтобы преодолеть сомнения. Я неторопливо поднялся на ноги. Отряхнул руки.

— Ты больной, Иннуендо! Ты просто псих! — сказал я.

Сказал и сорвался в противоположную сторону. Спрыгнул с каменного постамента и сразу же, как только коснулся земли, ушел в прыжок. Восемьдесят метров. Максимум. А при приземлении сразу же скрытность накину, в прыжке это не получится.

Я оглянулся.

— Вот зараза! — выругался я.

Иннуендо тоже ушел в прыжок. И сейчас летел вслед за мной. Быстро среагировал.

Приземлившись, я тут же применил "Скрытность" и бросился бежать. Через полсекунды я смогу повторить "Прыжок".

Яркие, ослепляющие глаза оранжевые капли "Огненного дождя" ударили в землю вокруг меня.

"… Вы умерли".

"Ваше умение "Иммунитет к огню" …"

"Вы воскрешены…"

Я молча позакрывал все системные сообщения. Подошел к краю круга возрождения и уселся на него. Иммунитет к огню у меня достиг восьмидесяти процентов, а больно так же, как и когда он был на нуле. Почему так?

— Что, Эвери? Не получилось? Заболтать меня думал? А я ведь тебе говорил — я два раза на одни и те же грабли не наступаю. А ты не поверил!

Довольный Иннуендо опять стоял передо мной и весь светился от охватившего его счастья. Хитрый оказался. Прыгнул не на восемьдесят метров, как я, а метров на сорок. Раньше приземлился и сразу начал кастовать заклинание. Ударил по площади там, где я должен был коснуться земли. Немного, доли секунды, но выиграл. Поднабрался опыта, зараза!

— Но ты можешь еще раз попробовать. Вдруг получится? — изобразил сочувствие у себя на лице Иннуендо. — Попробуй! Я буду только рад этому.

— У тебя Грандмастер в магии Огня? — спросил я.

— Угу, — он гордо расправил плечи. — И в магии Природы тоже!

— Крут! — презрительно скривился я. — Сто сорок шестой уровень набрать успел за два месяца, а до Гранда прокачал всего две магии. То же мне, маг, да еще и донатор!

Но, с другой стороны, на каст заклинания пятого уровня, "Огненного дождя", он потратил всего полсекунды. Самый минимум. Тоже уклон в "Интеллект" у него. Но ему и "Мудрость" качать надо обязательно, а значит — что? А значит то, что у него в "Выносливости", скорее всего, ничего нет. Ну, кроме автоматически начисляемых при взятии очередного уровня статов.

— Остальные магии я не качаю. Мне и огня хватает, — начал оправдываться этот горе–маг. — Мне сейчас главное уровни набрать поскорее, нет времени с нуля качать другие магии. Потом наверстаю.

С нуля? Это что получается, все остальные магии у него вообще не развиты? Или развиты по минимуму? Значит, кроме магии Огня, он ничего использовать не будет. Магия Природы не для битв, если ты, конечно, не друид.

Интересное кино получается…

Кстати, о кино! Надо посмотреть все–таки как там меня убивали.

Я покопался в настройках и запустил видеоролик с первым сегодняшним убийством меня любимого.

Вот мы втроем идем по торговому тракту, довольно людному. Что–то рассказываю, оживленно размахивая руками. Прив и Елена пристроились у меня по бокам. Присмотревшись, я увидел и Иннуендо, шедшего за нами в полусотне метров позади.

Вот мы сворачиваем на тропинку и Иннуендо, быстро бросив пару взглядов по сторонам, шустро юркает вслед за нами. На ролике прекрасно было видно, как он, сделав несколько быстрых шагов, вытягивает руку в нашу сторону и с нее срывается огненная стрела, ударившая меня точно в поясницу. Я мгновенно вспыхиваю как факел. Конец ролика.

Смотрим следующий.

Здесь маг, бегущий мне навстречу, не останавливаясь, опять протягивает руку в мою сторону и бьет в меня "Огненным молохом", мгновенным заклинанием третьего уровня. Сам такое заклинание в своей "Катюше" использую. Оранжево–красный след протягивается от Иннуендо ко мне, и я мгновенно превращаюсь в обугленную головешку. Нда, слабенькое заклинание, одно из самых слабых, хоть и третьего уровня, но и оно не оставило мне никаких шансов. А вот я не уверен, что смог бы убить Иннуендо с одного каста. С его–то нынешним уровнем и, главное, с его–то шмотом.

А сколько, интересно, шмоток я потерял на этих смертях? Я полез в инвентарь и бегло просмотрел его содержимое. Ага, около полутора тысяч золотых уже пропало. Со свитками и эликсирами определиться сложнее, я их не считал и не запоминал, но вроде, на поверхностный взгляд, их стало меньше. Эх–хе–хе хе–хе, а сколько я еще потеряю?

Я спрыгнул на землю и, перехватив свой эбеновый посох как дубину, с жутким завыванием бросился на Иннуендо:

— Убью–ю–у-ууу!

Шагов пять я успел пробежать, прежде чем опомнившиийся от такого моего закидона маг ударил в меня заклинанием. Опять "Огненный молох", и это логично — времени на каст любого другого заклинания у него просто не было.

Возродившись на круге, я уселся по–турецки в его центре и вновь проверил содержимое инвентаря. Минус триста с лишним монет и, похоже, парочка пузырей с эликсирами тоже пропала. Все остальное, вроде на месте. Жаль, здесь, на круге возрождения их ни использовать нельзя, ни выложить из рюкзака. А с другой стороны, лучше пусть талеры да эликсиры со свитками остаются на трупе, чем я потеряю что–нибудь из одетых на меня вещей. Пока в инвентаре есть деньги, в первую очередь при смерти оставаться на трупе будут именно они, а не что–нибудь другое. По крайней мере, самый высокий шанс именно у такого расклада.

Проверив содержимое рюкзака и повздыхав по поводу очередных потерь, я полез в настройки и начал копаться в них, выискивая сохраненные логи с моими смертями. Нашел сообщения о полученных уронах и занялся их сравнением.

Ага! Урон от заклинания "Огненный молох" стал меньше. По моим прикидкам как раз на десять процентов уменьшился. Работает мой иммунитет, работает! Вот только сила магии у Иннуендо такова, что, согласно моим прикидкам, мне и при девяноста процентах умения "Иммунитет к огню" не выдержать его заклинания. Даже самого слабого. Слишком уж никакая у меня защита. И никакого сопротивления.

Ладно. Если надо, значит надо! По крайней мере, хоть умение полностью прокачаю. Я перехватил поудобнее посох и ринулся с постамента.

Пять стремительных шагов с занесенной над головой палкой и зверским выражением лица. Затем огненная вспышка. Боль. Смерть.

Приевшиеся уже системки.

Круг возрождения.

Смех Иннуендо.

Смейся, смейся, засранец. Посмотрим, кто посмеется

последним. У меня сейчас иммунитет уже на уровне девяноста процентов. Каждая смерть от огненной магии увеличивает его на десять процентов. Однако, стабильность! Остался еще один рывок, тогда и поговорим. Еще один рывок камикадзе и будет стопроцентный иммунитет. Вот тогда и посмеемся. Только бы у тебя не было шмоток на подавление защиты от магии Огня. Только бы у тебя не было такого умения. Или хотя бы оно не было прокачено. Риск, конечно, но попытаться я обязан — мне обязательно нужно добраться до пещеры тысячи эх, и чем быстрее, тем лучше.

Судя по моим расчетам, нет у Иннуендо этого умения — "Подавление защиты от магии Огня". Не показывают этого логи. Глупо! Очень глупо на месте Иннуендо было не озаботиться этим умением, раз он магию Огня сделал своей основной. Хадж к Храму Огня он, наверняка, совершил, от этого никто не отказывается. Или, пока не совершил? Не важно! В любом случае, по логам не видно, чтобы у него было это умение. Будь оно у него, урон от его заклинаний был бы выше. Наверное, добил репу у огнепоклонников до "Восхищения", хапнул квест у первосвященника, получил легендарную вещичку и свалил уровни поскорее брать. Тоже логичный вариант, кстати.

Быстренько заглядываю в инвентарь, отмечаю потерю еще почти пяти сотен золотых и нескольких свитков. Жаль, конечно, но тут уж ничего не поделаешь. Спишем на производственные потери. Главное, что из надетых на меня вещей опять ничего не вывалилось.

Опять перехватываю посох и бросаюсь на Иннуендо.

— Аааааааа! Банзай! — несусь на него, ни на что не обращая внимания.

На этот раз он убивает меня буквально в шаге от себя, когда я уже почти поверил, что смогу нанести удар своей дубиной по его безмозглой голове. Издевается! Наслаждается моим бессилием. Пусть.

— Эй! И кто из нас псих? — слышу довольный возглас Иннуендо.

Снова стою посреди круга возрождения и недоуменно потираю грудь. А ведь больно не было! Убить, он меня убил, но боли я не почувствовал. На девяноста процентах боль чувствовалась, а сейчас уже нет!

Открываю одно из последних системных сообщений и удовлетворенно просматриваю его.

"Ваше умение "Иммунитет к огню" улучшилось.

"Иммунитет к огню" +1. Всего: 10/10.

Теперь огонь и Магия Огня не могут причинить Вам вред.

Вы достигли максимального уровня умения".

Вот теперь поговорим!

Перехватываю посох посередине и, не торопясь, на этот раз по ступенькам, спускаюсь с круга возрождения. Также не торопливо шествую к Иннуендо. Моих тел у его ног нет, значит, успел уже обшарить их, подлый воришка! Прикарманил мои вещички и денежки. А вот я его вещички прикарманить не смогу. Не до этого мне будет, даже секунду на обыск тела нельзя будет терять. Какая досада!

Иннуендо насмешливо смотрит на меня.

Ну–ну, насмехайся. Я уже примерно просчитал твои характеристики. И шмотки учел. Разброс, конечно, получился колоссальный, да и сам расчет крайне приблизительный, взятый исходя из стандартной прокачки мага — два в "Мудрость", один в "Интеллект" и каждый десятый стат в "Выносливость". Только у Иннуендо еще меньше в "Выносливости". В итоге получается, что даже с учетом возможных модификаторов его Уникального и Легендарного шмотья у него сейчас не может быть больше десяти тысяч единиц здоровья, а скорее всего там и пяти тысяч не будет. А если у легендарок нет модификаторов на здоровье, то у него вообще уровень жизни сравним с моим. Но это вряд ли.

Я сделал пару шагов и активировал "Изменчивую силу магии".

Собственного "Интеллекта" у меня сейчас всего девять единиц. Слезы! Жалкие слезы! Но навык "Умник" его удвоит, а потом, то же самое сделает бог Маардук, весь такой мною восхищенный. Зря, что ли, я на его алтарь столько шмотья перетаскал? Грандмастер Алхимии тут, увы, ничем мне не поможет, зато удвоенную Анабет силу магии в потора раза увеличит Грандмастер Заклинаний. Потом свой вклад внесет умение "Изменчивая сила магии". И сверху это все мы шлифанем умением "Ярость". А ведь есть еще умение "Касание огня"! Мелочь, всего десять процентов к урону, но сейчас и эта мелочь будет очень кстати.

Ха! Даже если взять максимальный уровень здоровья у Иннуендо, накинуть на него стандартное двадцатипятипроцентное сопротивление магии, то моей силы магии вполне хватит, чтобы завалить его если и не с одного каста, то с полного залпа "Катюши" из пяти заклинаний! А если у него есть одна или две боле высокие защиты от того или иного вида магии, то мне все равно будет достаточно сделать не более двух залпов. Это по времени одна секунда. Риск есть, но минимальный — мои удары должны сбить его заклинания. В любом случае, других вариантов вырваться на свободу у меня нет.

Придется рисковать.

Еще пару шагов по направлению к Иннуендо. Он все так же с презрительной улыбочкой на губах смотрит на меня. А почему бы ему и не улыбаться? Я сейчас, на посмертных дебафах, в полной его власти. Он со мной может делать все, что угодно. Никакой опасности я для него не представляю. О боги! Какое пагубное заблуждение с его стороны!

Маны у меня сейчас чуть более тысячи единиц. Для "Катюши" более, чем достаточно, на несколько залпов хватит, еще и останется.

Еще пару шагов. Иннуендо не торопится выпускать по мне заклинание. Растягивает удовольствие.

Я тоже не торопясь приближаюсь к нему. Между нами осталась два шага, рука Иннуендо поднялась и нацелилась мне в грудь.

— Все–таки псих это ты, а не я! Но псих забавный, — ухмыляется Иннуендо и с его руки срывается сгусток огня.

Ударяется в мою грудь и яркими сполохами растекается по телу, не причиняя никакого вреда.

Вот это да! Вот этого я не ожидал! Передо мною даже системка не замелькала о полученном уроне. А ведь по идее, урон в единичку должен был быть. Всегда при атаке должен быть хоть какой–то урон, пусть самый минимальный — всего в единичку. Даже если самый слабый монстр или игрок нападет на самого сильного, с невероятной броней, с защитой, на порядки перекрывающей атакующие свойства напавшего, все равно урон в единичку он нанесет в любом случае. Меньше просто не бывает. Так я думал раньше. Да и все, наверное, так думали и думают. По крайней мере, многие. Большинство. А вот, оказывается, бывает и по–другому.

Улыбка на губах Иннуендо застывает, словно приклеенная.

Я делаю еще один шаг и, растянув губы в своем фирменном оскале лича, наклоняюсь к его лицу и пою в до миноре:

— Сю–ю–юрпри-и-из!

И бью его посохом по лбу. Несильно так бью. Средненько. Для сильного удара у меня силенок не хватает. Одновременно с этим активирую умение "Ярость".

Глаза у Иннуендо округлились, как и рот. Натуральнейший, нагляднейший пример выражения "челюсть отвалилась" стоял сейчас передо мной. Я бы подольше полюбовался этой картиной, но затягивать нельзя, и с моей левой руки одно за другим сорвалось несколько заклинаний.

"Стальной клинок" сверкнул белой молнией, "Водяной бич" мелькнул ярким синим цветом, "Огненный молох" оставил после

себя короткий оранжево–красный след, а "Звезда Смерти" стремительным метеором упала с неба. И только "Воздушный кулак" остался незаметным, принеся врагу невидимую смерть.

"Вы убили приверженца Пути Жизни.

Ваша репутация среди представителей фракции Смерти улучшилась".

Еще какую–то долю секунды после последнего заклинания из залпа "Катюши" тело Иннуендо стояло вертикально, а потом словно сложилось пополам и рухнуло у моих ног.

"Поздравляем! Вы получили новый уровень! Ваш уровень: 24.

Ваша выносливость увеличилась. Выносливость: +1.

Вам доступны свободные очки характеристик. Свободные очки характеристик: 5".

Эх, обыскать бы его! Может, удалось бы легендарку снять. Фантастика, конечно, но, а вдруг? Но нет времени на это. Каждое мгновенье на счету. Сейчас Иннуендо появится на круге возрождения, а круг — вот он, в нескольких метрах у меня за спиной. Ударит каким–нибудь заклинанием из магии Воды или Воздуха и все, я опять в проигрыше — даже будучи оба в посмертных дебафах мне против него не выстоять, слишком велика разница в уровнях.

"Прыжок"!

Небольшой, всего на тридцать метров. Приземляюсь, разворачиваюсь и сразу же начинаю каст заклинания. Проходит чуть меньше трех секунд, и круг возрождения, а также пространство вокруг него диаметром в двадцать метров, накрывает "Ядовитое облако". Слабенькое, несмотря на то, что попытался придать ему как можно большую концентрацию, но и такого вполне достаточно, чтобы маг с посмертными дебафами через него не прошел. Воин, раскаченный под танка, прошел бы, а вот маг — нет. Магу придется ждать, пока облако рассосется, а рассосется она никак не раньше, чем через час, а я так надеюсь, что и целых два часа это мое облачко продержится. Не будь на мне посмертных дебафов, Иннуендо здесь весь день до самой ночи проторчал бы.

Вот теперь можно спокойно отправляться к Пещере тысячи эх. Прием, использованный мною — стандартный, тысячи раз примененный, всем известный, но от этого не ставший менее действенным. Не нашли пока что игроки методов против этого приема. Закупоривает точку возрождения качественно и надолго. На посмертных дебафах не пройдешь. Разве что, только если на круге оказался герой трехсотого уровня, а "Ядовитое облако" или "Огненное кольцо" поставил какой–нибудь нуб не старше сотого

уровня.

Ему надо было с самого начала так сделать, а не глумиться надо мной.

— Я два раза на грабли не наступаю, я хороший ученик, — передразнил я Иннуендо и, развернувшись, прыжками, перемежаемыми небольшими пробежками, поскакал в сторону тропинки, на которой меня так некстати убил этот психованный маньяк, обидчивый, злопамятный и самонадеянный.

Где–то за спиной раздавались какие–то возмущенные крики. Кто–то ругался. Говорил разные нехорошие слова. Грозился. Местью пугал. Ужасной и неотвратимой. Где сейчас, интересно, Елена? Успею я добежать до пещеры раньше, чем она войдет в нее? Успею перехватить ее? А мне ведь придется еще и уговаривать ее отложить поход в инстанс. С такими дебафами, как на мне сейчас, там делать нечего. Придется ждать еще почти шесть часов, прежде чем они пропадут.

До тропинки и места, где меня убили, оставалось всего ничего, когда я услышал громкие рыдания. Я замер. Прислушался и, определив направление, откуда доносился плач, осторожно двинулся в ту сторону. Подойдя почти к самой тропинке, я аккуратно отклонил в сторону заслонявшую обзор ветку и, наконец, увидел того, кто так громко плакал, совершенно не заботясь о том, что на столь громкий звук могут сбежаться местные монстры.

Рыдала Елена.

Она сидела посередине тропы и, периодически завывая, сквозь плач и всхлипы бросала упреки богам, поминая всуе даже своего любимого Галахада, Верховного бога Порядка. Перед нею лежало мертвое иссушенное тело, голова его покоилась у нее на коленях. Мое тело, моя голова.

Вся эта картина была настолько пропитана горем, что, не будь я личем, я бы и сам, наверное, тоже пустил бы одну–другую скупую слезу. У меня и сейчас кадык как–то непривычно и подозрительно задергался, захотелось сглотнуть, но рот как–то вдруг неожиданно пересох.

Я осторожно опустил ветку дерева и сделал несколько шагов назад. Если я сейчас появлюсь рядом с ней, она может и не пережить такого удара. Забыла, дуреха, что я бессмертный.

Отойдя подальше от тропинки, я зачитал заклинание призыва. Три секунды, и рядом со мной заколыхалась белесая фигура Прива.

— Босс! На нас напали! — сразу же заорала она.

— Тише ты! — шикнул на него я. — Все уже закончилось! Мы победили.

— Понял, босс! — прошептал Прив. И начал оглядываться вокруг. — А где Елена? Ее убили?

Голос Прива дрогнул на последнем вопросе.

— Плачет.

— Елена плачет? — озабоченно, но одновременно и радостно, воскликнул Прив. — Почему?

— Над моим трупом плачет, — ответил я.

— Э? — Прив уставил на меня свои огромные глаза–блюдца, полные недоумения.

— Она еще не видела меня после того, как меня убили. Забыла, что я бессмертный. Да и не удивительно, на самом деле. Столько на нее в последние дни навалилось. Вчера ее команда погибла практически на ее глазах. Сегодня, опять на ее глазах, меня убили. А она–то не боец совсем. Она смерти в боях толком и не видела еще. Смерти своих. Как убивают чужих, это она знает. А к смерти своих еще не привыкла, если к этому вообще можно привыкнуть. Вот и обезумела от горя.

— Босс! Что же мы тут стоим тогда? Что ты тут стоишь? Нам надо скорее идти к ней. Тебе надо!

Я покачал головой.

— Нет. К ней пойдешь ты один. Если она меня сейчас увидит, то точно не переживет этого. А ты ее подготовишь. Напомнишь, что я бессмертный. Ну, а я появлюсь чуть позже.

— Понял, босс! Уже лечу! Это она ревет?

— Она. Давай, Прив. И поласковее там с нею. Понежнее, что ли.

Вслед за Привом я подкрался к тропинке и спрятался за придорожными кустами. Слушал неуклюжие и порой нелепые попытки Прива успокоить девушку и все порывался выскочить к ней и самому начать ее утешать. Худо–бедно, но основную мысль Приву, наконец–то, удалось донести до Елены. Она, размазывая по щекам слезы, стала озираться по сторонам.

— Что же он не идет, если бессмертный? Где же он? Что же так долго? — забросала девушка вопросами Прива.

— Сейчас придет, — уверенно отвечал Прив. — Они же не сразу возрождаются и не где угодно. Для этого специальные места есть. Может такое ближайшее место слишком далеко отсюда и ему надо время, чтобы сюда добраться. Подождем еще немного, я чувствую, он уже недалеко. Скоро будет здесь.

Подождав еще пару минут и понаблюдав, как растерянность на лице девушки сменяется надеждой, а потом уже и раздражением от столь долгого моего отсутствия, я, сначала отполз на десяток метров назад, а потом, специально создавая побольше шума, двинулся к тропинке.

Не успел я выйти на тропинку, как на меня набросился вихрь. Меня облапили, обхватили руками за шею, повисли на мне, и все это сопровождалось радостным визгом. Минут пять я пытался угомонить Елену, как–то сбить этот накал страстей, прежде чем она более–менее успокоилась и, посмотрев мне в глаза, строго спросила:

— Где же ты так долго пропадал? Почему ты так долго не возвращался?

Я пожал плечами:

— Почему долго? И полчаса не прошло с того момента, как… — я кивнул на лежавшее посредине тропинки тело. — Надо, кстати, обыскать его, свои вещички и деньги забрать. Хоть что–то вернуть. А то поиздержался я за эти полчаса.

А она только облегченно вздохнула, положила голову мне на грудь и тихо повторила:

— Что же ты так долго не возвращался?

А я стоял, хлопал глазами и не знал, что ответить. Рядом, также молча, колыхался не менее удивленный Прив.

Вопреки моим ожиданиям, спорить со мной и рваться в пещеру за своими нетопырями и их крыльями Елена не стала. Услышала мои объяснения о моем нынешнем состоянии и неспособности к сражениям и покорно склонила голову. А предложение Прива провести все это время где–нибудь в тихом и спокойном, а главное, безопасном месте, она, как мне показалось, вообще встретила с плохо скрываемой радостью.

— Бренив! Предлагаю провести это время в Брениве, — поняв, что его предложение пришлось по душе Елене, высунулся с инициативой Прив. — Тихо, тепло, красиво! И море рядом. Пальмы!

— Хм, — с сомнением произнес я. Я прекрасно помнил, что там, как раз перед самым нашим уходом с местного пляжа, нос к носу столкнулись непримиримые противники, лидеры кланов, давно и с упоением враждующих. — Вряд ли после того, как мы оттуда поспешно сбежали, там все осталось таким же спокойным и красивым, как и раньше.

— А может никуда не пойдем? — не смело предложила Елена. — Подождем здесь, недалеко от пещеры. Посидим в этом уютном лесу, а Эвери нам сказки своего мира расскажет.

— Предложение хорошее, — сказал я, — но в моем нынешнем состоянии мне любой монстр опасен, чтобы я мог спокойно сидеть в лесу. Да и тот маг, что напал на нас, тоже. Я его временно нейтрализовал, но как долго это продлится, не знаю. Но дело даже не в этом.

Я задумался. Тысяча крыльев нетопыря — это прилично

количество. И за те три дня, что осталось для выполнения этого задания, не факт, что мы успеем набить такое количество. Если не успеем, придется докупать на аукционе. Надеюсь, Елена в этом случае не будет сильно против. Хотя, кто знает? Я перевел взгляд на нее.

Она стояла, скромно опустив руки и скрестив их ладони, и доверчиво смотрела на меня. Угу. Как же! Вся такая тихая и послушная! А то я не вижу в ее глазах твердость и упрямство. Кое в чем она, конечно, может и уступить, но и против своих основных принципов никогда не пойдет. Придется вместо отдыха под пальмами на побережье лезть в подземелье.

— Делаем так, — решил я. — Сейчас идем к пещере, до нее, судя по карте идти всего минут двадцать, даже меньше. Я ставлю там маячок и мы телепортируемся в Вавилон. Закупаем свитки и эликсиры посерьезнее и помощнее, чем есть сейчас у меня. Я все это дело применяю и принимаю. Потом прыгаем обратно к пещере, спускаемся в нее и начинаем бить нетопырей. И пока не набьем нужное количество, ни на что не отвлекаемся. Чувствую, друзья, что нам все эти три дня в пещере придется провести, лишь изредка выглядывая на поверхность.

— А как же кукольный театр? — задал вопрос Прив. — У нас же завтра вечером спектакль!

— Что за кукольный театр? Какой спектакль? — живо состроила любопытную мордочку Елена.

Я махнул рукой.

— Вперед! К пещере! Не будем терять время. По дороге расскажу.

Глава 9

— Сколько?

Елена, аккуратно складывавшая крылья нетопырей в свою походную сумку, закрыла ее и посмотрела на меня.

— Сорок три за последний поход. Всего сто девятнадцать.

Я вздохнул. Поднял голову и посмотрел на усеянное звездами небо. Время было далеко за полночь. Можно и всю ночь посвятить истреблению нетопырей, и весь следующий день, и опять ночь, и еще один день, но толку это никакого не даст. Даже если все оставшиеся двое суток проведем на ногах, без отдыха.

— Не успеваем, — сказал я.

Елена молча кивнула головой. Прив тоже изобразил тяжкий вздох. Будь здесь полная пятерка Антоннионика, крылья падали бы в пять раз чаще. Тогда проблемы с выполнением здания не было бы.

Три спуска в пещеру с полной ее зачисткой, включая и босса подземелья на самом нижнем, пятом уровне, и всего сто девятнадцать крыльев. По сорок крыльев за поход. В среднем. Выпадал и другой дроп, мелочь всякая, я его не считал и не подбирал. Прив поначалу над каждой пропущенной шмоткой стенал, а потом тоже ограничился только подбором денег и перекидыванием их мне в рюкзак.

Спуск в пещеру — раз в три часа. Восемь раз в сутки. По сорок, пусть по сорок пять крыльев за каждый спуск. За оставшиеся двое суток получается около шести с половиной сотен.

— Не успеваем, — мрачно повторил я.

— Зато сколько уровней новых взяли! — воскликнула Елена.

Это что? Это она пытается утешить меня? Это мне, что ли, нужны эти крылья? Это у меня, что ли, задание от Храма Порядка на их добычу?

— Уровни, это да. Уровни, это великолепно, — хмуро ответил я и открыл окно своего персонажа.

Двадцать девятый уровень. Неплохо. Пять уровней прибавил. Совсем неплохо для одного дня. Почти по два уровня за каждый поход брал. Ну, еще бы! Во–первых, сколько нетопырей я убил — не сосчитать. Не меньше полутора тысяч за одну полную зачистку пещеры. А во–вторых, с точки зрения количества получаемого опыта, соотношение моего уровня и уровня убиваемых мною монстров оказалось наиболее выгодным. Будь уровень монстров чуть выше, и система начала бы урезать получаемый за их убийство дополнительный опыт, а будь их уровень чуть ниже,

система не начисляла бы мне такое количество бонусного опыта. А так, убивая нетопырей пятидесятого уровня, я получал максимально возможное количество опыта. Но вот про дроп такого не скажешь. Дроп оказался крайне скуден. Баланс, так его растак! Или много опыта, или много дропа.

Елене тоже немало опыта перепало, хоть она ничего и не делала, мешала только. Исцелять ни меня, ни Прива она не могла, да это и не требовалось — за все время я ни разу не позволил нетопырям нанести мне урон. А вот Елене пару раз пришлось залечивать свои раны. И даже отчаянные броски Прива на ее защиту, отвлекавшие атакующих Елену нетопырей, не сумели помочь ей избежать нескольких глубоких царапин.

— Вообще–то, получать опыт и поднимать новые уровни, это дело полезное, — выдал откровение я. — Особенно тебе, Елена! Слишком ты уязвима. Сколько раз ты сегодня чуть не погибла? Сколько раз ты заставила мои волосы поседеть?

Елена посмотрела на мою голову и прыснула в кулачок.

Я погладил свой лысый череп и, заложив руки за спину, вышагивая туда–сюда по площадке перед входом в пещеру перед внимательно уставившимися на меня Привом и Еленой, невозмутимо продолжил:

— Много опыта, это, конечно, хорошо. Как–нибудь, Лен, нам надо будет серьезно заняться твоей прокачкой. Слишком ты уязвима сейчас. Не дело это. Подыщем подходящую локацию с самыми выгодными в плане опыта монстрами, объединимся опять в группу и по–взрослому займемся прокачкой уровней. Но это — потом. Сегодня перед нами стоит другая задача и для нас в плане важности на первое место выходит дроп! — я остановился, обратился лицом к слушателям и поднял указательный палец к верху.

Благодарные слушатели дружно закивали головами.

— А здесь, — я махнул рукой в сторону зева пещеры, — дроп совсем никакой. Мы рискуем провалить задание.

И я, задумавшись, опять замолчал. Если в этой, довольно легкой пещере, по которой мы прошли, чуть ли не как по бульвару, Елена умудрилась несколько раз серьезно подставиться, то, что можно ожидать от нее в более опасных локациях? Говорил же ей сто раз — держись сзади, место целителя — в арьегарде отряда! Так нет же! Все время норовила рядом идти. Спасибо Приву за то, что несколько раз прикрыл ее, когда я не успевал сбивать "Катюшей" набрасывавшиеся на нас стаи нетопырей.

Опасно! Опасно вести ее в другие локации.

А придется.

Если пойду один, то она элементарно откажется потом

принять от меня добытые крылья нетопырей.

— Это я во всем виновата. Плетусь за тобой по пещере, как привязанная, и ничего не делаю. Совсем никакого толку нет от меня. Только мешаю тебе. Я прекрасно понимаю это, хоть ты и делаешь вид, что все нормально.

— Ага, — глубокомысленно изрек я. — И поэтому ты постоянно бросаешься сломя голову в самые опасные места? Понятно теперь.

Елена покраснела и опустила голову. Нечего возразить ей. В точку я попал. И как я об этом сразу не догадался?

— А, кстати! А почему ты ничего не делаешь? Где твои бафы? Почему я хожу совсем не обкастованный весь день? Ну, не считая тех часов, когда я на эликах был. А, Елена? Где твои бафы? Что молчишь?

— Нужны тебе мои бафы, — фыркнула Елена. — Ты и без них вон всех с одного удара убиваешь. Говорю же, от меня никакого толку! И чего ты со мною связался? Другой бы давно уже бросил.

— Мы тебя не бросим! — это Прив влез в разговор. Кинулся утешать ее. — Никогда! Мы не другие!

Что–то он не ровно дышит к Елене. Постоянно рядом с ней таскается. Прикрывает ее, ручку свою костлявую подает ей на ступеньках. Тоже мне, кавалер нашелся!

— Давай только без истерик, Елена. Мне, может, твои бафы и не нужны, — говорю ей, — но тебе как раз было бы очень полезно поупражняться в наложении благ. Ты, вообще, как уровень мастерства в своих магиях собираешься поднимать? Только целительством? Зря! Ты ведь боевой жрец! А не простой лекарь. Сама говорила!

— Говорила, и что? — с вызовом посмотрела на меня девчонка. — Причем здесь это?

— Как это причем? — возмутился я. — Боевой жрец это не просто посохом махать или дубиной. Это сильнейшие бафы, в несколько раз увеличивающие мощь и самого жреца и его команды!

— Да какие у меня могут быть сильнейшие бафы! — закричала Елена. — Я ведь не Грандмастер! И не Мастер! И даже не Эксперт! У меня всего лишь Адепт в магии Порядка, про другие магии я даже не говорю! Тебе от моих бафов никакой пользы!

— А мне и не нужна от них польза. Это тебе нужна от них польза. Это тебе нужно мастерство повышать, если не хочешь так всю жизнь и оставаться Адептом. Кстати, про какие другие магии ты говоришь? Если это не секрет, конечно?

— Да какой там секрет, — махнула рукой Елена. — Обычный

набор для жреца Порядка. Магией Света владею, в ней я Послушница. И магией Природы еще, но я ее не развиваю, хотя для целительства она лучше подходит, чем магия Света. Мне сказали, что боевому жрецу лучше магию Света прокачивать. Помимо исцеления ее и как боевую можно использовать. Это увеличит наносимый мною урон.

Я согласно кивнул.

— Магию Природы зря взяла, не твой профиль. Только место занимает в навыках. Хотя, там призывы сильные. Может и пригодится когда–нибудь.

— Да я знаю, — согласилась Елена. — Я когда ее выбирала, думала, что просто целительницей буду. Про боевого жреца совсем даже и не помышляла тогда. Я тогда, наоборот, магию Света брать не хотела. Взяла ее только по совету отца… Приемного. Как и магию Тьмы.

— Постой, — я остановился напротив Елены и воззрился на нее. — У тебя в навыках есть магия Тьмы?

У Елены вид сделался совсем несчастным.

— Да знаю я, что напортачила со своими навыками. Совсем никудышная я. Что уж теперь об этом говорить. Не ругай меня, ладно? Я и так сама уже вся извелась от этого.

Голова Елены во время этой речи опускалась все ниже и ниже.

Я начал набирать в грудь побольше воздуха.

— Босс, что ты к ней привязался? — поспешил на защиту Елены Прив. — Видишь же, ей и без твоих упреков плохо!

Я от неожиданности выдохнул. Приободренная поддержкой Прива Елена подняла голову и несмело взглянула на меня.

— Зато мне всего две магии надо прокачивать, Порядка и Света. Меньше времени уйдет. А на магии Природы и Тьмы вообще время тратить не буду.

Я схватился за голову и забегал по площадке.

— Босс, ты чего? Что с тобой?

Я остановился и, не обращая внимания на Прива, принялся объяснять Елене ее ошибку:

— Послушай, Елена. Твой приемный отец совсем не дурак был, заставляя тебя взять эти магии. Бафер и дебафер в одном лице — это страшная сила! Такие бойцы на вес золота! И даже мифрила! Ты только представь: если в поединке равных ты наложишь на себя самое банальное заклинание ускорения, а на противника такое же банальное заклинание замедления, то одно это даст тебе минимум тройное преимущество — на каждый один его удар ты будешь наносить целых три! Минимум! И это только после всего лишь парочки заклинаний! А если использовать все

доступные бафы и дебафы? Да в поединках тебе не будет равных! И не только в поединках, ты и толпу сможешь осилить!

Елена недоверчиво посмотрела на меня. Спросила:

— Это ты так хочешь утешить меня? Не надо. Я давно уже смирилась со своими навыками.

— Не комплексуй! И я не утешаю, а излагаю тебе истину! Уж поверь мне, я знаю, что говорю. Была у меня когда–то фейри в питомцах. Она по тридцать бафов одновременно держала на мне и столько же дебафов на противнике. А ее бафы были хоть и мощные, но совсем не долговечными. А у тебя и блага и проклятия сутками могут держаться. Некоторые. Если ты, конечно, прокачаешь эти магии, Порядка и Тьмы, до уровня Грандмастера. И именно этим тебе и надо заняться в первую очередь. Владение шестом, то бишь посохом, можно отложить на потом. Как и магию Света. Про магию Жизни вообще не говорю, ею займешься в самую последнюю очередь. Понятно?

Я в ожидании ответа замер перед Еленой и упер в нее свой взгляд. А она молчала, открыв рот, и неверяще смотрела на меня. Это у нее, наверное, от открывшихся перспектив дыхание перехватило.

Так и стояли мы напротив друг друга, точнее, я стоял, а она сидела на поваленном ветром стволе дерева. Наконец, мне надоело это, и я помахал рукой перед ее глазами:

— Але, гараж! Приехали!

Елена очнулась, взмахнула волосами, зажмурилась, открыла глаза и сказала, как ни в чем не бывало:

— А я вовсе и не комплексовала. А теперь и подавно не буду, — и, улыбнувшись, добавила, — я доверяю тебе.

— Вот и отлично! Теперь все время будешь бафы на мне держать. Постоянно! — я поднял вверх указательный палец, подчеркивая важность сказанного мною. — И все, какие только можешь!

— Зачем тебе все? — удивился Прив. — Тот же баф на ловкость тебе ни к чему! Не надо зря напрягать Елену! Да и ману зачем зря тратить?

— Ничего! Ей полезно! Чем чаще и больше она будет накладывает блага, тем быстрее станет Грандом. Или ты, Прив, — я упер в него указательный палец и спросил обвинительным тоном, — хочешь, чтобы она так и оставалась навечно Адептом?

— Не, не, не, — Прив усиленно затряс головой из стороны в сторону. Как бы она у него не отвалилась от такого усердия.

— Вот и договорились, — подвел я итог беседе. — А на мане экономить не будем, закупимся эликами. На нужное дело потратимся.

И, запрокинув голову, снова посмотрел на усеянное звездами небо. Потом вызвал окно интерфейса и глянул время. Глубокая ночь.

— Босс? Так что делать будем? Опять полезем вниз?

Это Прив подталкивает меня хоть к какому–нибудь решению. А ведь и правда, надо что–то решать уже. Давно торчим здесь, у входа в пещеру. За это время могли бы первый ярус зачистить, а то и два. Только смысла в этом нет. Не в этой пещере.

Я отрицательно покачал головой.

— Нет. Возвращаемся домой. А завтра с утра прыгаем на Сарак. Скажем спасибо Иннуендо — он, щедрая душа, оплатил нам перелет.

— На Сарак? — удивилась Елена.

— Босс, зачем нам на Сарак? — вслед за Еленой удивился Прив.

— За дропом. За чем же еще? — я тоже состроил удивленную рожицу. — Там, на Сараке, тоже есть пещера с нетопырями. Вот там мы и будем добывать их крылья. Только ты, Елена, все время будешь держаться за спиной Прива! Там монстры не чета здешним. Сто двадцатый уровень! Придется быть крайне осторожным. Понятно?

Елена согласно кивнула. Я с подозрением посмотрел на нее. Опять полезли в голову сомнения. Может, не стоит так рисковать? Хотя, если я обкастуюсь, как следует, мне в той пещере будет не сложнее, чем в этой. Здесь я вообще, как только дебафы спали, без всяких эликов и заклинаний обходился. Экономил. А на Сараке придется накладывать бафы по полной. И бить там я буду по площадям массовыми заклинаниями, а не как здесь — посохом и "Катюшей". То, что владение посохами немного прокачал, скоро Мастером буду, это, конечно, хорошо, но далеко не самое насущное.

— Босс, но ведь и на этом материке есть еще места, где нетопыри водятся!

— Есть, — согласился я. — Но там у них или совсем маленький уровень и дроп мы вообще не увидим, или, наоборот, слишком высокий уровень. От ста пятидесятого и выше. Слишком рискованно. В такие локации мы не пойдем.

Я опят посмотрел на звезды. Ночью на дороге опасно находиться. Ночью не только игроки активнее занимаются темными делишками, но и разбойники из неписей выходят на большую дорогу. Да еще Иннуендо неизвестно где сейчас. Прав он был — буду теперь ходить и постоянно оглядываться, каждого куста бояться. Я поежился и активировал на всякий случай "Скрытность".

— Елена, у тебя камень возврата есть?

— Конечно!

— Отлично! Тогда возвращаемся через камни. Ночью по этому лесу мы не пойдем. Не хочу рисковать.

Подземелье на Сараке, в котором водились нетопыри сто двадцатого уровня, было отмечено на моей карте. Эти земли в свое время я посещал, будучи Вальдом, и после копирования его карт они отобразились и на моей карте. Поэтому рано поутру следующего дня Гильдия перевозчиков без всяких лишних вопросов открыла нам портал прямо к спуску в подземелье. Я первым шагнул в открывшееся окно и, ступив на вымощенные грубо обтесанными булыжниками мостовую, осмотрелся. Было темно, только скудный свет звезд освещал раскинувшиеся вокруг развалины заброшенного замка. Я сделал несколько шагов, освобождая проход остальным, и замер. Медленно поднял голову и уставился в небо. Мириады звезд мерцали надо мной.

— Босс, и долго ты так собираешься стоять и пялиться в небо?

— А? Что? — я посмотрел на толкнувшего меня в плечо Прива.

— Эвери, ты уже десять минут так стоишь и смотришь вверх. Что ты там увидел такого интересного? — стоявшая рядом Елена тоже запрокинула голову и всматривалась в небо.

— Звезды, — ответил я.

Елена несколько секунд молчала, потом повернулась ко мне и сказала:

— Красиво, конечно, но можно подумать, что ты в первый раз их видишь.

Я, наконец, оторвал взгляд от рассыпанных по небосклону звезд и посмотрел на Елену. Потом перевел взгляд на Прива. Оба таращились на меня с недоумением.

— Там, — я махнул рукой в сторону только что закрывшегося окна портала, — было утро. Светило солнце. А здесь — вечер.

— Ну и что? — удивилась Елена. — Это же другой материк! Разница во времени.

— Разница во времени, — повторил я на автомате.

— Босс, ты себя как–то странно ведешь. С тобой все в порядке?

— Прив, — повернулся я к нему. — Мы совсем недавно с тобой прыгали туда–сюда с одного материка на другой, с Кенола, на Ченрод, с Ченрода сюда, на Сарак, с Сарака и на Кенол, и на Ченрод. И никакой разницы во времени не было. Помнишь!

Прив задумался, а потом, помявшись, ответил:

— Не помню я такого. Да и не может такого быть! Мир —

круглый. Разница во времени должна быть.

— Мир круглый, — повторил за ним я. — И давно?

Сколько играю в эту игру, всегда мир был плоским. И никакой разницы во времени не было. Всегда и везде, в любом уголке мира, на любом материке, было одно и то же время. Об этом даже где–то в игровой энциклопедии было написано. Что–то такое я встречал там очень давно. Если мне не изменяет память.

— Эвери, что с тобой? — Елена бережно положила мне ладонь на лоб. — Ты не заболел случайно?

— Личи не болеют, — сказал я. И спросил ее, — а ты тоже считаешь, что мир круглый?

— Конечно! — девушка пожала плечами. — Как может быть иначе?

— И давно он стал круглым?

— Он всегда таким был. Изначально.

— Босс, прекращай! Неудачное время для шуток. У нас полно дел.

Я кинул еще один взгляд на ночное небо. Наверное, разработчики сделали какой–то патч к игре, а я об этом ничего не знаю. А откуда мне знать об этом? Я уже давно не заглядываю на официальный сайт игры, и что там происходит, какие нововведения внедряют разработчики — не знаю. Только какой смысл вот именно в этом нововведении?

Ладно. Выбросим эти мелочи из головы. Разработчикам виднее, что и зачем они делают.

— Хорошо. Заходим, — я направился к спуску в подземелье. — Елена, не забывай все время накладывать бафы. И вперед не суйся, держись сзади. Прив, ты прикрываешь Елену. Но и сам будь начеку, не расслабляйся. Здесь монстры постарше тебя будут, сразу, может, и не убьют, но и долго возиться с тобой не будут.

В принципе, выпускать ситуацию из под контроля и допускать даже малейший риск для своей команды я не собирался. Посохом пользоваться я не буду, кастами по одиночным целям тоже, кроме совсем уж исключительных случаев, например, для добития подранка. В основном буду применять только массовые заклинания, бить буду по площадям.

Первый же уровень подземелья сразу же нас порадовал. Мы потратили на него меньше часа, а к лежавшим в сумке у Елены крыльям нетопырей добавилось еще двадцать семь штук. Следующие уровни должны были дать нам еще более щедрый урожай. Висящих гроздьями под потолком летучих грызунов я сбивал фаерболами. Быстро, дешево, эффективно! Одного удара хватало, чтобы уничтожить большую часть стаи. А тех, которым

удавалось выжить, и которые устремлялись к нам, я добивал огненными стрелами.

Второй ярус принес еще тридцать крыльев. Третий — сорок. А на четвертом, предпоследнем, я убил Прива.

Не рассчитал уровень обитающих на ярусе монстров, не учел природную защиту от магии, когда решил использовать заклинания из магии Земли "Шрапнель", тоже наносящее массовый урон всем, кто встретится на пути разлетающихся в разные стороны острых каменных обломков. Расслабился, слишком легко и быстро мы прошли первые три яруса. Решил за двумя зайцами погнаться — помимо выполнения Елениного задания заодно и в магии Земли уровень Грандмастера взять. Несколько раз проверил работу "Шрапнели" на третьем ярусе и остался доволен результатом — это заклинание четвертого уровня наносило урона даже больше, чем файербол, и на третьем ярусе подземелья оно уничтожало целые стаи нетопырей, не оставляя никого в живых.

Спустившись на четвертый уровень, я легко уничтожил первые три стаи, висевшие в длинном коридоре. Небольшие, чуть больше десятка особей в стае, никаких проблем они не вызвали. Все эти нетопыри умерли после первого же удара "Шрапнели". На небольшую стаю урона "Шрапнели" хватало с лихвой.

А вот дальше, когда мы вышли в большой зал и увидели свисающие с потолка гроздья летучих мышей, используемого мною заклинания оказалась недостаточно для быстрого и полного их уничтожения. Около десятка гроздьев было в этом зале и каждая гроздь, представлявшая собой отдельную стаю, включала в себя не меньше тридцати нетопырей.

Пройдя чуть вперед и оставив Прива с Еленой в нескольких метрах позади себя, я выбрал ближайшую стаю и начал кастовать заклинание. По моим прикидкам урона от одной "Шрапнели" вполне должно было хватить на уничтожения стаи из тридцати голов. Его бы и хватило, если бы у этих нетопырей не было сопротивления магии Земли. Как потом я выяснил, у живущих на этом ярусе нетопырей было тридцатипроцентное сопротивление этой магии.

После применения заклинания только половина нетопырей из выбранной мною стаи посыпалась мертвыми тушками на пол. Остальные, израненные, бросились в нашу сторону — след от выпущенных мною каменных осколков четко показал им, откуда была произведена атака. С помощью "Катюши" я, наверное, успел бы добить и этих подранков, одного выстрела хватило бы на любого из выживших нетопырей, но, что стало для меня полной неожиданностью, с места сорвались и все остальные стаи летучих

мышей.

— Прив, бежим! — крикнул я, выпуская с рук заклинания "Катюши". Одного взгляда на ринувшиеся на нас тучи нетопырей хватило, чтобы понять, что у нас нет никаких шансов выстоять против них. — Елена, назад! Возвращайтесь на предыдущий уровень!

Я мог бы накинуть "Скрытность", но тогда бы вся эта летучая армия устремилась бы за Привом и бегущей перед ним Еленой, и я решил отвлечь нетопырей от них.

"Прыжок"! Тридцать метров, больше не нужно. Это позволит мне немного оторваться от стаи и, при этом, не выпасть из ее поля зрения. Задние нетопыри, может, и не видели меня, но это было уже не важно — они полетят вслед за передними. Тридцать метров вдоль одной из стен, окружавших этот зал. Начинаем бег по кругу.

— Эвери, а как же ты! — услышал я испуганный крик Елены. — Мы не оставим тебя!

Только этого мне не хватало! Она что, решила вернуться? Что за глупость!

— Прив! Тащи Елену наверх!

— Понял, босс! А как же ты?

— Прив, не тупи! — эти слова я прокричал уже в очередном прыжке. — Я бессмертный! Если со мной что случится, встретимся на поверхности, у входа в подземелье!

— Эвери!

— Прив, уноси ее отсюда!

Я приземлился и, мельком оглянувшись, понесся вдоль стены. Через полсекунды очередной прыжок. Туча нетопырей, вытянувшаяся клином, острым концом ко мне, послушно летела за мной. Не отставала, но и догнать не могла.

Поиграем!

"Прыжок"!

Это я пока прыжками по тридцать метров прыгаю, а ведь могу и на все восемьдесят прыгнуть, как раз от стены до стены в этом зале столько будет. Оторвусь! Дождусь, пока Прив с Еленой уберутся отсюда, и оторвусь.

— Эвери!

— Прив, да уведи ты ее, в конце концов!

— Босс, она дерется! За стены цепляется!

"Прыжок"!

— Хватай ее и волоки отсюда!

— Не–е–ет! Эве–е–ери!

"Прыжок"!

Даже без "Скрытности" смогу оторваться. И так не догонят.

"Прыжок"!

Еще половину зала обежать и можно будет тоже прыгать к коридору, нырять в него и выбираться на верхний ярус. Если эти летучие твари и полетят вслед за мной, там можно будет их у лестницы встретить. Она узкая, удобно оборону держать.

"Прыжок"!

А можно и не выбираться отсюда. Прыгну метров на пятьдесят, нырну в "Скрытность", выпаду из их поля зрения, и спокойно, не торопясь, с чувством, с тактом, с расстановкой кастану "Инферно" на весь зал. Хоть он и большой, но урон у "Инферно" такой, что ни одна сволочь крылатая здесь не выживет, даже будь их здесь в десятки раз больше.

"Прыжок"!

Приземляюсь с обратной стороны зала, как раз напротив коридора, по которому мы пришли сюда. Ни Прива, ни Елены не видать. Оглядываюсь. Нетопыриный клин по–прежнему устремлен на меня. Пора заканчивать эти пляски.

"Прыжок"!

Восемьдесят метров. Опускаюсь на пол возле выхода в коридор, заглядываю в него на всякий случай. Никого не видать. И не слыхать. Очень хорошо! Все–таки удалось Приву увести отсюда Елену. Ну, теперь у меня руки развязаны. Теперь мы посмотрим, кто здесь самый крутой парень.

Сначала наложу на себя "Огненный щит". Стопроцентный иммунитет — это на одной чаще весов у меня лежит. А на другой — "Подавление защиты от магии Огня" и тоже стопроцентное. Что из них пересилит? Не знаю. Не хотелось бы погибнуть от собственного заклинания. И пусть на всех форумах твердят, что подавление работает только против сопротивления магии, иммунитет оно не затрагивает, это для меня пока что только теория, а как оно на самом деле обстоит на практике, это я сейчас и проверю. "Огненный щит", дающий девяностопятипроцентное сопротивление магии Огня мне сейчас совсем не помешает. Потом подниму логи, посчитаю все и выясню, какой урон по мне был нанесен, сколько его было урезано, да и был ли он вообще.

Вот, так! Готово! А теперь — "Инферно"!

Времени на его применение мне потребуется чуть больше секунды. Базовое время каста у заклинаний пятого уровня составляет пять секунд, но я упит эликами, в том числе и тем, что в два раза снижает время каста. Остальное время сокращают мои бонусы за "Интеллект". Одна целая секунда и одна ее десятая уйдет у меня на каст. Может, две десятых, нет времени высчитывать более точно, да и желания нет, и так чувствую, что не больше секунды и двух ее десятых потребуется.

Каст!

— Эвери, держись! Я иду! — раздавшийся сзади одновременно с окончанием каста женский крик как ножом полоснул по моим нервам.

Что за…

Полыхнуло. Ярчайшая вспышка озарила огромный зал. Волна испепеляющего огня рванулась от меня во все стороны, мгновенно заполнив весь объем помещения. Часть раскаленного огненного вала ушла за спину, в коридор…

— Он несся за мною, но ты же знаешь, скорость у него маленькая. У меня у самой она небольшая, но у Прива вообще просто смех один. Догнать меня он никак не мог, — Елена всхлипнула. — Как ему удалось это сделать, я не представляю.

Я сидел рядом с нею на одной из каменных скамей, стоявших вдоль стен, и пинал валявшееся на полу передо мной крыло нетопыря. Множество таких крыльев было разбросано по всему залу. "Пол–сотни, не меньше", — отметил я про себя и сказал вслух:

— Бестелесность.

— Что? — Елена, кулачком утирая слезы, взглянула на меня.

— Бестелесность, — повторил я. — Есть у Прива такое умение. Когда он его применяет, то становится очень быстрым.

— А, понятно, — Елена шмыгнула носиком. Помолчала. Опять утерла слезы сжатой в кулачок рукой. — Зато сил у него немерено. Как он схватил меня, как швырнул назад! Я думала, что я так и буду лететь и никогда не упаду.

Она опять замолчала. Надолго. Сидела рядом и смотрела, как я пинаю крыло нетопыря, лишь изредка утирая слезы.

Я прислонился спиной к стене и прикрыл глаза. Без всякого окна интерфейса передо мной выскочила недавно прочитанная мною информация о нетопыре. Я нашел нужную строчку и еще раз просмотрел ее. Сопротивление магии Воздуха — десять процентов, сопротивление магии Воды — двадцать процентов, сопротивление магии Земли — тридцать процентов, сопротивление магии Огня — целых пятьдесят процентов. Не помогло им сопротивление магии Огня. О вот сопротивление магии Земли…

Сколько раз я говорил себе — проверяй инфу существа, на которое нападаешь? Сколько раз я забывал про это правило? Сколько раз попадал из–за этого в критические ситуации? И сколько раз еще попаду?

— Не помогли им эти пятьдесят процентов, — пробормотал я, открыв глаза, и обвел взглядом остывающие стены, во многих местах дымящиеся, а кое–где еще и светящиеся багровыми

отблесками.

Елена всхлипнула.

— Как он сумел спасти меня, я не представляю, — в который раз повторила она.

Я пожал плечами.

— Все просто. Применил "Бестелесность", догнал тебя, вернул прежнюю форму. Схватил и отбросил. Сил у него достаточно.

Даже не будь у меня стопроцентного "Подавления защиты от магии Огня" нетопыри не пережили бы "Инферно". Слишком мощное заклинание. Слишком убойное. Если бы не иммунитет к огню, мне, с моим уровнем здоровья, никакой "Огненный щит" не помог бы.

— Все просто, — повторил я. — Вот только применять "Бестелесность" он может только по моей команде. Или с моего согласия.

И опять мы надолго замолчали, каждый думая о своем.

— Может, уже призовешь его? — робко спросила Елена спустя какое–то время. — Меня ты уже отчитал. Как ты орал на меня, как орал! Никогда бы не подумала, что ты можешь так орать.

— Скажи спасибо, что не убил, — буркнул я. — Было такое желание. Как я удержался, одним богам известно.

— Прости. Я испугалась, что произойдет как там, в Пещере тысячи эх — я стою наверху, а внизу гибнет моя группа. Второй раз я такое не пережила бы. Я лучше сразу умру. Потому и вырвалась из рук Прива и побежала к тебе.

Я вздохнул.

— Да, понимаю я все. Единственное, что я не понимаю, это как бороться с вами, с женщинами? Как вбить вам в головы, что и когда надо делать? Думаю, что этот квест выполнить нереально. Наверное, и богам это не под силу, иначе они бы вас такими не создали. Бестолковыми такими.

Елена сначала надулась, бросив на меня сердитый взгляд, а потом снова захлюпала носом.

— Не сердись, Эвери, ладно? Призови Прива. Я хочу повиниться перед ним. Как я буду в глаза его смотреть, не представляю.

И она закрыла лицо руками. А я начал читать заклинание призыва.

— Сколько?

— Почти пять с половиной сотен, — ответила Елена. — Еще один, максимум два спуска в подземелье и наберем тысячу. В любом случае, за сегодня успеем.

— Нет, — я покачал головой. — Сегодня мы спустимся вниз

еще только раз. Набьем, сколько сможем, и возвратимся на Кенол. Если не хватит, остальное добьем завтра.

— Но, почему? — удивленно спросила Елена.

— Мы с боссом сегодня вечером идем в кукольный театр, — ответил вместо меня Прив. — Мы говорили уже об этом.

Прив все так же крутился вокруг Елены, как будто ничего не произошло. Как будто она не стала причиной его гибели. По–моему, он даже еще больше окружил ее заботой и вниманием — во время прохождения остатка четвертого яруса, всего пятого и битвы с боссом, огромным нетопырем сто шестидесятого уровня, Прив не отпускал Елену от себя ни на шаг. Иногда даже бесцеремонно хватал ее за плечи своими костлявыми руками и уводил подальше от места битвы.

— Ах, да! Я совсем забыла об этом, — Елена легонько стукнула себя по лбу. — А можно мне с вами? Я никогда не была в театре.

— Нельзя!

Возможно, я ответил излишне резко — Елена даже отшатнулась от меня. Я сбавил тон и пояснил:

— В этом театре тебе делать нечего, и ничего интересного там для тебя нет.

— Но, почему? — опять спросила Елена, на этот раз осторожно, даже немного робко.

— Слишком ты впечатлительная. И добрая.

— Разве это плохо, босс? Может, возьмем ее с собой? Она ведь уже все поняла и не будет далеко отходить от нас, подвергать себя опасности. Правда, Елена? Ты ведь все поняла? И не будешь лезть на рожон?

— Конечно, поняла! И на рожон лезть не буду.

Я вздохнул.

— Там этого будет недостаточно. Извини, Елена, но взять в театр я тебя не могу.

— Но, почему? — на этот раз вопрос задал Прив. И в голосе его прозвучало даже некоторое возмущение.

— Я уже ответил — Елена слишком впечатлительная!

— Да что там такого в этом театре, что туда нельзя впечатлительным?

— Хочешь знать? Хорошо. Спускаемся в подземелье. По пути расскажу. Не будем терять время.

На этот раз я оставил Елену далеко позади себя, под присмотром Прива. Накладывать бафы она сможет и на таком расстоянии. Сорок метров, стандарт. Зато у меня душа будет спокойна. И безопасно, и дроп обильный, и опыт набирается, уровни потихоньку капают, что у меня, что у Елены. А еще и

навыки в магии она качает, да и я от нее не сильно отстаю — первые три этажа решил все–таки исключительно на заклинаниях земной магии пройти. Но информацию монстров просматривать я не забывал. Пусть и уже знакомое подземелье, но подстраховаться никогда не помешает.

— И что, "Триада" терпит такое безобразие в своем городе?

Я усмехнулся.

— Не просто терпит, а еще и радуется этому.

— Но, почему?

Замучили меня сегодня этим вопросом уже.

— Потому, — очередной рой "Шрапнели" унесся к потолку, к очередной грозди нетопырей, — что заканчивается на "у".

— Ну, Эвери! Ну, интересно же!

— Босс, не тяни! Рассказывай!

Еще одни удар "Шрапнелью" и пара крыльев нетопырей добавилась к нашей коллекции.

— Вот скажи, Елена, — обратился я к девушке, — откуда народ берет артефакты?

— Ну, — задумчиво протянула Елена, — говорят, их иногда можно выбить из монстров. Случайно. И редко. Очень–очень редко. Хотя, наверное, это миф.

— А еще?

— Еще–е–е, — опять задумалась Елена. — У бродячих торговцев можно купить. И на странствующих ярмарках.

— А они откуда берут артефакты?

Над этим вопросом Елена задумалась надолго. А я, радуясь передышке, опять оторвался подальше от нее с Привом и поспешил уничтожить побольше нетопырей, пока она не выпала из задумчивости и опять не приблизилась.

— Не знаю, — удивилась своему ответу Елена.

Такая изумленная у нее была мордашка, что я невольно рассмеялся.

— Не обижайся, — заметив изменившееся выражение ее лица, сказал я. — Никто не знает. Пытались отследить их караваны, даже отдельных торговцев захватывали, но так ничего и не выяснили. Только сделали несколько выводов.

— Каких? — одновременно спросили Прив и Елена.

— Элементарных, Ватсон! — я сделал руками "кыш", отгоняя слишком близко подошедших ко мне спутников. — Элементарный вывод — где–то есть артефакторы, создающие эти артефакты.

И рассмеялся, увидев возмущенные лица Прива и Елены.

— На самом деле, мы, бессмертные, пришли к выводу, что таких артефакторов в мире очень мало. Единицы. Нас, при

появлении в этом мире, учат разным навыкам, профессиям и специализациям. Но нигде нет наставника, обучающего навыку артефакторики, навыку создания артефактов.

Еще один каст "Шрапнели", еще одной стаей нетопырей стало меньше и одним крылом у нас стало больше.

— Вот и представь себе, как радовался Дракон, глава "Триады", когда обнаружил в своем городе единственного известного Грандмастера Артефактора! И ты хочешь, чтобы он отказался от этого источника богатства и силы?

— Но ведь гибнут люди! И не только люди!

Я промолчал, сделав вид, что разглядываю очередную гроздь нетопырей на потолке.

— Неписи! Гибнут неписи, — проворчал Прив. — Такие, как мы с тобой, Елена. Так они нас называют, не знаю, что это значит. Этому Дракону, похоже, наплевать на гибель таких, как мы. Бессмертные все такие!

— Прив, я давал тебе повод так думать? Что с тобой вообще происходит? — я остановился и пристально посмотрел на него. — Ты сам на себя не похож. Ты даже дроп не собираешь, только крылья. На тебя это не похоже.

— Дроп? — переспросил Прив. А потом, словно вспомнил что–то, всполошился, — Как это, не собираю дроп? Как это я мог упустить это? Босс! Надеюсь, ты–то его собираешь?

— Собираю, собираю, — успокаивающе махнул я рукой. — Не весь, только самое ценное. И деньги. А ты меньше вокруг Елены вертись и больше по сторонам поглядывай!

— Эвери! — воскликнула Елена. — Что ты такое говоришь? Как ты можешь! Ты же сам поручил ему приглядывать за мной!

— Все! Успокойтесь. Спускаемся на следующий ярус.

— Сколько?

— Тысяча двенадцать. Перебор! — улыбнулась Елена. — Жаль, что Храм только тысячу крыльев примет. Таков порядок. Так бы можно было на дополнительную награду рассчитывать.

— Повезло, не надо еще раз вниз спускаться. А лишние крылья на аукцион выставишь. Они не дешевые и спрос на них постоянный, — ответил я, одновременно вытаскивая из кармана артефакт "Колодец маны". В другую руку я взял флакон с эликсиром маны, заранее припасенный специально для такого случая. Мгновенье и миллион единиц маны переливается в артефакт, прозрачный шарик в клюве журавля приобретает яркий синий оттенок. — Возвращаемся на Кенол. Мана для портала у меня теперь есть, не надо будет тратиться на перевозчиков. Могу черпать ее из этого колодца, как будто это мой собственный резерв.

— Босс, раз мы на Сараке, может, прыгнем в лагерь дагонцев–мятежников? Там же куча нашего дропа лежит! Давно лежит! Уведут же!

— Во! Вот теперь, Прив, я узнаю тебя! Вот таким, Прив, ты мне больше нравишься!

— Так, что? Так, значит прыгаем?

Я открыл окно интерфейса и посмотрел на время. Кивнул.

— Прыгаем! Время до премьеры еще есть. Елена, ты не против немного поскакать по Сараку? Составить нам компанию?

— С удовольствием! С тобой интересно!

Создаю портал. Пропускаю вперед Прива, затем и сам шагаю в него, а вслед за мной и Елена. Перед нами высится знакомая куча хлама. В стороне виднеется лагерь мятежных дагонцев. Пустой и заброшенный. Похоже, с прошлого нашего посещения этого места, здесь ничто не изменилось. И никто здесь не появлялся.

— Тысяч на двадцать. Максимум, на двадцать пять, — сказал я, оценивающе разглядывая нагромождение собранных в кучу вещей. — И стоило, Прив, прыгать сюда ради этих копеек?

— Совсем зажрался! — возмутился Прив. — Помнится, совсем недавно каждую копейку считал! А сейчас двадцать тысяч ему не деньги! Берем все! Ничего не оставляем!

Прив ухватил первые попавшиеся шмотки, по одной в каждую руку, и трепетно прижал их к груди.

Я только улыбнулся про себя своей удачной маленькой провокации. Надо периодически встряхивать моего меркантильного Прива. От таких вопросов он быстро приходит в себя.

— Лен? Как у тебя с местом в рюкзаке? А то ко мне все это не влезет. Не хотелось бы еще раз сюда прыгать, время терять. У нас же премьера скоро.

— Еще много есть! Половина этой кучи поместится.

— Отлично! А другую половину возьму я.

Мы быстро опустошили поляну от вещей и я, прежде, чем открыть портал на Кенол, опять глянул время. Времени до начала спектакля в кукольном театре было еще много.

— Друзья, раз мы оказались на этом материке, то не воспользоваться ли подвернувшейся оказией и не заскочить ли нам в Храм Воздуха? Много времени это не займет. Только получим задание и сразу вернемся на Кенол. А выполнять его потом будем, как время появится.

Елена с Привом переглянулись и согласно закивали.

— Прыгать придется два раза. Сначала в деревню морлоков, там у меня маячок стоит. А оттуда через Гильдию перевозчиков к

Храму Воздуха, — скала я и открыл окно портала.

— Что здесь произошло? — Елена, вышедшая из портала, испуганно осматривалась по сторонам.

— Война здесь произошла, — хмуро ответил я, тоже вертя головой и рассматривая окрестности.

Сарагоски больше не существовало. Может это было и не самое крупное поселение в мире, но далеко и не самое маленькое. Сотни домов, пара тысяч жителей. Магазин, причал. Здание Гильдии перевозчиков. Не каждая деревня может похвастаться такими богатствами, а Сарагоска могла.

Сейчас она была просто стерта с лица земли. Вот здесь, напротив того места, где мы стояли, когда то располагался двухэтажный магазин водопоклонников. Сюда съезжались люди со всех уголков мира, чтобы прикупить Редкие предметы. Теперь о бывшем здесь когда–то магазине напоминала только груда щебня и обгорелых бревен.

И то же самое было везде, куда только падал взгляд. Разруха и запустение.

— Морлоки, — сказал Прив и показал куда–то мне за спину.

Я оглянулся. Несколько морлоков, числом чуть больше десятка, копались в развалинах. Неужели, это все, что осталось от жителей деревни? Первое желание было подойти к ним, поговорить, выяснить, уцелел ли кто еще, но оно быстро пропало. Моя вина ведь тоже есть в случившемся несчастье. Это ведь из–за меня сюда пришли представители "Триады" и "Самураев". Пришли и устроили бойню. Сами возродились, а от многотысячной деревни остались вот только эти несколько морлоков.

— Пошли, — я махнул рукой. — Гильдия перевозчиков должна работать. Даже если здание Гильдии разрушено. И в дождь, и в снег… Гильдия перевозчиков работает всегда.

Я оказался прав. Среди развалин бывшего здания Гильдии одиноко сидел несчастный маг и скрашивал свою судьбу бутылочкой какого–то, судя по донесшемуся до меня аромату, низкопробного пойла. Обломки камня, грязь и мусор повсюду. И только камень стационарного портала сиял чистотой.

— Нам к Храму Воздуха, — сказал я. Посмотрел на печальную рожу мага и, сам толком не поняв своего порыва, создал бутылку великолепного вина. — Держи. Это вино вселяет оптимизм. Выпей, и наведи здесь порядок. Ты же маг! А это свое пойло выброс.

Храм Воздуха располагался в горах, в небольшой долине, продуваемой всеми ветрами. Четыре ущелья вели в эту долину и пройти по ним было нереально сложно — ветер просто сбивал путника с ног, подхватывал его и тащил в долину, где немного

успокаивался и, столкнувшись с такими же потоками воздуха из других ущелий, поднимался вверх, завихряясь вокруг высокой и тонкой скалы, стоявшей в самом центре долины.

Внутри этой скалы был пробит путь, винтовой лестницей поднимающейся до самого верха и выводящий на ее вершину, плоскую и гладкую, словно отполированный умелым мастером стол. На этой ровной и гладкой поверхности сидели мы втроем — я, Елена и Прив — и восторженно любовались буйством стихии. Ни один волосок не шевелился на нас, ни малейшего дуновения не чувствовали наши тела. Мы находились в самом эпицентре мощнейшего урагана. А вокруг нас бушевал смерч. Чистейший воздух — все, что можно было подхватить в долине и забросить на такую высоту, давно уже было подхвачено, заброшено и выкинуто далеко за пределы долины — крутился вокруг и нам казалось, что этот воздух превратился в монолитную стену, окружающую нас. Сила стихии потрясала.

— Глаз бури, — произнес Прив.

Я согласно кивнул.

— Что? — переспросила Елена.

— Такое место, в самом центре смерча, называется Глаз бури. Тут тихо и спокойно, а рядом, в одном шаге от тебя, бушует неукротимая стихия. Только позволь ей коснуться тебя, и она разорвет тебя на мелкие кусочки, разотрет в порошок.

Я встал. Смотреть на эту могучую стену воздуха, ревущую в шаге от тебя, и восхищаться ее силой, можно бесконечно, но нас поджимает время.

— Спускаемся!

Гильдия перевозчиков располагалась в одной из окружавших долину скал. Вся испещренная норами, эта же скала служила гнездовьем для тысяч гарпий. Мы почти подошли к ней, когда перед нами опустилась крупная птица с женской головой. Я отвесил ей глубокий поклон.

— Мне рассказывали про тебя, — сказала она, когда я выпрямился. Глаза ее были холодны. — Паломничество по Храмам Стихий — достойное дело. Я рада, что ты, наконец, добрался и до нашего Храма.

Она указала крылом на торчавший в центре долины каменный столб, с которого мы спустились несколько минут назад.

— Ты видел. Ты почувствовал. Ты осознал. Скажи одним словом, что ты понял?

— Мощь, — ни секунды не раздумывая, не сомневаясь сказал я. — Голая, холодная, равнодушная мощь.

— Хорошо, — довольно произнесла Верховная жрица.

Мне показалось, или в ее глазах действительно стало чуть больше теплоты?

"Ваша репутация среди поклоняющихся Воздушной стихии улучшилась.

Текущая репутация: Благосклонность".

— У меня есть к тебе небольшая просьба, — сказала гарпия. — Нам нужен мед ветреных пчел. Совсем немного. Маленький бочонок. Не мог бы ты достать его для нас?

"Внимание! Вам доступно задание "Мед ветреных пчел".

Вам необходимо добыть бочонок меда ветреных пчел и передать его Верховной жрице Храма Воздуха.

Награда за выполнение задания: вариативна.

Желаете принять задание?

Да/Нет".

— Не везет нам с тобой, Прив, на задания от жрецов храмов стихий, — сказал я как только мы распрощались с жрицей.

— Почему, босс?

— Почему, Эвери?

— Да потому, что все получают за эти задания легендарные вещи, а нам все время достается какая–то ерунда.

— Ну, босс, ты не прав! Детеныш Кракена совсем не ерунда!

— Детеныш — да! И рецепт эликсира тоже не ерунда. Но вот это задание — это полная ерунда! Хорошую награду за него не дадут. Слишком легкое и простое. Сгонять на Брею, набрать бочонок меда и принести ее сюда, — я нахмурился и с досадой покачал головой. — Нет, за такие задания легендарки не дают.

— Босс, так, может, не будем тогда откладывать его? Смотаемся по–быстрому за медом? Перевозчики вмиг на Брею перекинут, — он кивнул на выбитый в скале вход в Гильдию перевозчиков, неподалеку от которого мы стояли. — Собираем мед, доставляем сюда и спокойно занимаемся дальше своими делами. Если это, конечно, так просто, как ты говоришь.

— Нет! Не сегодня. В другой раз. Сейчас времени нет, скоро премьера, а я еще с напарником не договорился.

— Эвери, а почему премьера? — задала вопрос Елена. — Если, как ты говоришь, каждый раз там всегда одна и та же постановка?

— Не знаю, — я пожал плечами. — Когда "Триада" строила свой город и туда начали заселяться неписи… э… коренные жители этого мира, к Дракону пришли артисты из бродячего цирка и попросили разрешение открыть кукольный театр. Дракон разрешение дал, только поставил условие — приносить ему по два билета на каждую премьеру. Зачем ему были нужны эти билеты, я не знаю. Он со всех неписей, селившихся в городе, что–

то требовал. Видать, с бродячих циркачей нечего было взять, так он решил хоть контрамарки на спектакли поиметь.

— Понимаю, — кивнула Елена. — С паршивой овцы хоть шерсти клок.

— Именно так, — согласился я. — Раньше спектакли в театре шли каждый день, а с тех пор, как его прокляли, всего один раз в месяц. И каждый раз Дракону во дворец приносят билеты. На двоих.

— Вот как! Тогда понятно, почему для них каждый спектакль — премьера. Целый месяц готовится к спектаклю — естественно, надо отыграть его так, как будто это в первый раз. Наверное, в таком случае, они и все остальные билеты раздают важным лицам?

— Нет. Остальные билеты продаются в кассе, любой может их купить. Любой, кроме бессмертных. Для бессмертного единственная возможность проникнуть внутрь, это воспользоваться контрамарками Дракона. Иначе никак. Когда в городе стали пропадать люди и выяснили, что все они перед исчезновением собирались на спектакль в кукольный театр, "Триада" пыталась попасть внутрь. И ничего у нее не получилось. Воля богов! Хотели было уничтожить театр, но тут, как раз, Дракону билеты принесли, очередное приглашение на премьеру. Вот он и пошел туда. С Госпожой Вонг. А вернулись они оттуда — через круг возрождения.

— Убили его там? И ее? — спросил Прив. — Ничего себе! У него же триста пятидесятый уровень! Ты говорил как–то. Это, какие же там куклы–зомби, что смогли такой уровень завалить?

— А, ерунда там зомби, — небрежно махнул рукой я. — Сороковой, у некоторых пятидесятый уровень. Плюс–минус. Не в зомби дело.

— А в ком?

— В Кукольнике. Кукольник их убил. Все! Давайте в портал, — я указал рукой на открытое мною окно портала. — На площади перед банком выйдем. Тебя, Елена, мы до твоего храма проводим.

— Что я, сама не дойду? Это по мирному то городу? — возмутилась Елена. Но потом сменила гнев на милость. — Ну, да ладно. Я не против, если вас это не сильно затруднит.

— Не затруднит. Нам по пути, — я сделал вид, что не заметил ее довольной улыбки. — Домой надо заскочить, кое–что захватить. Да и обновить элики и свитки в рюкзаке надо на всякий случай.

— Алло! Привет, зая! Какие планы на сегодняшний вечер?

— Опять в ресторан хочешь пригласить? — я почувствовал, как улыбнулась Оксанка. Звонил я ей прямо из игры, все–таки

сделал себе эту опцию — не вылезая из капсулы и не покидая игру иметь возможность связаться по телефону с внешним миром. Увы, но только по телефону, воспользоваться скайпфоном я не мог, такую услугу владельцы игры пока еще не предоставляли. Надеюсь, что только пока. Так что, видеть Оксанку я не мог, но как она улыбается, я чувствовал по ее мурлыкающему голосу.

— Я не смогу сегодня. Я меня на вечер запланировано кое–что. Давай завтра сходим?

— Как не можешь? — усмехнувшись, придал я суровые нотки своему голосу.

Запланировано у нее, видите ли, кое–что. Да она просто еще не знает, куда я ее хочу пригласить! Узнает, сразу про все свои планы позабудет.

— Милый, ну не сердись, — замурлыкала Оксанка. — Я правда не могу сегодня.

— Да я и не сержусь. И совсем не в ресторан я хотел тебя позвать!

— А куда? — в голосе явно прозвучали нотки любопытства.

— Отгадай с трех раз, — я самодовольно улыбнулся.

— Ну, Сереж! Скажи. Хотя я, все равно, сегодня не смогу. Давай завтра?

— Да что у тебя за дела там? Что за секрет?

— Никакой ни секрет! У меня рейд сегодня!

— Тю! Я то думал там что–то серьезное, а это всего лишь какой–то рейд. У меня есть предложение получше.

— Вовсе не "какой–то". Рейд в сто человек! Все выше трехсотого уровня. Знал бы ты, чего мне стоило прибиться к ним!

— Ого! На кого нападаете, валькирии? Войну, что ли, решили замутить? За фрагами в земли Света отправляетесь? Зачем столько народу?

— В Черный город идем. На босса!

— Ничего себе, — я даже присвистнул. — И что, думаете, завалите его?

— Не знаю. Я вообще об этом не думаю. У меня другие планы. Надеюсь, пока все с боссом будут биться, я смогу наконец–то свой квест выполнить. А то уже несколько месяцев он висит, все никак не выполню его.

— Что за квест? — нахмурился я. Квест, выполнить который надо в Черном городе, не может быть рядовым квестом. — Только не говори, что эпик!

— Эпик.

У меня в груди все похолодело.

— Откуда у тебя эпический квест? Ты что, все репы прокачала? Да ну! На твоем уровне это не нереально.

Фракционную репу как качала?

— Вполне реально, если очень захотеть. Я очень хотела. Я с самого начала их качала, с момента регистрации. Моталась, как сумасшедшая. От других нужных реп отказалась. А фракционка — у меня почти шесть тысяч фрагов! Плюс квесты на фракционную репу все сделала. Плюс еще много всего по мелочам. Все форумы перерыла, все что нашла, все сделала.

Я уныло слушал ее. От эпика не отказываются. Но, может, возможность получить артефакт перевесит эпический квест? Попробую соблазнить.

— У меня есть билеты в кукольный театр. На двоих.

На том конце провода затихли.

— Когда спектакль? — наконец услышал я голос Оксанки.

— Сегодня. Меньше часа до начала осталось.

Опять тишина. Чувствую, как задумалась Оксанка, напряженно просчитывает варианты. Взвешивает все.

Настроение упало. Будь на ее месте я и выбирай между возможностью получить эпическую вещь, любую, и возможностью получить артефакт, я бы, не сомневаясь, выбрал эпическую вещь. Эпик работает всегда, от него в каждом бою польза. А вот артефакт…

— Нет, Сереж. Если я сейчас не смогу выполнить этот квест, я неизвестно когда смогу это сделать. И смогу ли вообще. Такие рейды в Черный город не часто собираются.

— Да глупость этот рейд! Уже давно никто туда не ходит и не пытается даже! Не смогут они завалить босса! Сколько их там, говоришь? Сотня трехсотых? Да он их в блин за десять минут раскатает.

— Мне этого времени хватит. Извини, Сереж. Я очень хочу попасть в кукольный театр! Я очень хочу составить тебе компанию, но знал бы ты, сколько сил я приложила, чтобы упасть на хвост рейду! Не могу я все сейчас бросить! Да и неизвестно, что там за артефакты предложат. А эпик, это всегда эпик. Плохих эпиков не бывает! А артефакт может быть и какой–нибудь ненужной фишкой оказаться. Я не могу рисковать так. Сереж? Ну, Сереж? Не обижайся, ладно? Сереж?

— Я и не обижаюсь, — сказал я и нажал на отбой.

— Алло?

— Привет! Что так долго трубку не брал?

— Да из рюкзака пришлось ее доставать. Сунул ее в карман куртки, а куртку в рюкзак потом запихнул. А трубку забыл вытащить.

— А ты где сейчас?

— В аэропорту. Рейс жду. Вон, уже посадку объявили.

Я закатил глаза. Неужели и тут облом?

— И ты, Брут?

— Я? Чего я? — не понял Валерка. — Почему Брут?

— В театр хотел тебя позвать. Кукольный. А ты улетаешь!

— Блин! Да, опять эта командировка, — растроенно начал оправдываться Валерка. — Все–таки отправили меня. В Магадан. Блин! Сказал бы раньше, я, может, как–нибудь сумел бы отвертеться. А с твоей подругой что? Решил не брать ее? Ну, и правильно!

— Угу. Только теперь один билет пропадает.

— Да, жалко. Хотя, может, успеешь еще устроить аукцион невиданной щедрости — турне за кулисы кукольного театра. Наверняка, донатор какой–нибудь найдется составить тебе компашку.

Я глянул время.

— Не, не успеваю.

— Знаешь, что я тебе скажу? Плюнь ты на второй билет и иди сам. Все равно второй артефакт не тебе достался бы. Помнишь, как там у Хаяма? — спросил Валерка и сразу же, не дожидаясь моего ответа, пафосно задекламировал, — два важных правила запомни для начала: ты лучше голодай, чем что попало есть, и…

— … и лучше будь один, чем вместе с кем попало, — невесело засмеявшись, продолжил я. — Ладно, придется, видать, так и поступить. Давай, спокойного полета тебе! Солнечному Магадану и всей Колыме — привет!

Дежурный маг Гильдии перевозчиков посмотрел на меня поверх очков и сказал:

— Согласно соглашению между Гильдией перевозчиков и кланом "Триада", владельцем города Кван—Тонг, телепортация в город осуществляется за пределы городских стен Кван—Тонга. Вы согласны с этим условием?

— Согласен! Давайте скорее!

Опаздываю! Дернуло меня сделать небольшой круг и заскочить в храм Ренда, сбросить на алтарь лишний шмот. Пришлось поговорить с его жрецом, продемонстрировать вежливость. Иначе нельзя, иначе Ренд обидится и мало того, что репутация в минуса уйдет, так еще и та удача, что у меня есть благодаря навыку, тоже сойдет на нет.

— С вас тридцать золотых талеров.

Из портала я вышел в сорока метрах от городской стены, но все равно мне пришлось запрокинуть голову, чтобы увидеть ее украшенную остроконечными мерлонами вершину.

— Ого! Это какая же у нее высота? — спросил Прив, тоже задравший голову и смотревший вверх.

— Семьдесят метров, — ответил я, продолжая рассматривать усеянную узкими бойницами крепостную стену. — Чтобы воспользоваться "Прыжком" и запрыгнуть на стену, надо подойти к ней метров на тридцать, плюс–минус, Пифагор сказал бы точнее. Но это не существенно, все равно, прежде, чем сможешь прыгнуть, придется полсотни метров идти под огнем ее защитников.

— Семьдесят метров! — восхищенно воскликнул Прив. — Эти стены даже выше крепостных стен Цитадели Света! И как только они держатся, не валятся?

— Горные тролли строили, они и не такое могут. Правда и берут дорого, — я опять запрокинул голову и посмотрел на вершину крепостной стены. — Да-а, в копеечку обошлось это "Триаде".

Мы двинулись к городским воротам.

— Зато крепость получилась посильнее, чем Цитадель Света!

— Неа, — не согласился я. — В этом городе всего пятьдесят тысяч неписей проживает, а в Цитадели полмиллиона. Соответственно и размеры у этого городка меньше, и количество защитников тоже. Не стены главное в крепости. Главное, это защитники. Хватит глазеть по сторонам, Прив! Цепляйся за меня! Надо поспешить. Опаздываем!

Через пятнадцать минут, попетляв по узким улочкам Кван—Тонга, мы вышли к широкой площади, на которой стоял кукольный театр. Я сразу же направился к одинокой фигуре, видневшейся неподалеку от его входа.

— Заставляешь себя ждать, Эвери? — триадец хмуро смотрел на меня. — Получилось? Сумел достал элик? Только не говори, что я зря тут торчу столько времени!

— Извини, Сай. Думаешь это так просто, что–то умыкнуть у "Серебряного рифа"? Еле–еле справился. Потому и опоздал.

— Спектакль уже начался! Думал, ты не придешь.

На застывшем, словно камень, лице Сая не дрогнул ни один мускул. Если бы не слегка исказившийся голос, я бы так и думал дальше, что этому истукану все абсолютно все равно:

— Покажи!

— Сначала ты, — возразил я.

Сай бросил недовольный взгляд на меня.

— Не доверяешь? — процедил он, но, тем не менее, в руках его появился розовый с синими разводами картонный квадратик. — Билет в театр. На двоих.

Он демонстративно посмотрел по сторонам и спросил:

— Ты один?

— Хочешь составить мне компанию, — хмыкнул я и протянул

руку к билету.

— Вот еще! — лицо Сая опять закаменело. Ухватить билет я не успел, Сай отстранил руку. — Теперь ты покажи эликсиры.

— Эликсир, — поправил его я. — Один. Больше достать не удалось. Все в рамках наших договоренностей.

И я показал ему флакон с переливающейся жидкостью. Я еще на входе в город взял его в руку. Из рюкзака его вытащить можно, а вот из рук — вряд ли. А в случае чего, опустошить флакон — мгновенное дело. Обмана или другого какого–нибудь подвоха от "Триады" я не ждал, но на всякий случай был настороже.

Сай, как и я в случае с билетом, вполне мог с такого расстояния разглядеть свойства эликсира.

— Значит, это правда, — задумчиво пробормотал триадец. — А нигде никакой информации об этом. Непонятно.

Он перевел взгляд на меня и спросил:

— А почему "Ловкость"? — и тихо, думая, что я не расслышу, пробормотал. — "Сила" была бы лучше.

— Не до выбора было. Какой получилось взять, тот и взял.

— Ладно, давай!

— Билет!

Сай насупился, кинул через плечо взгляд на двери в театр и повернулся ко мне.

— Держи!

Я взял билет и внимательно его осмотрел. Удивился. Перевел взгляд на Сая. Тот скривился.

— Сай, ты что? Хотел Дракона обмануть? Ты совсем на голову прибабахнутый?

— Не Дракона! — резко бросил Сай. — Дракон сказал принести флакон с эликсиром и все. Больше он ничего не говорил.

— А с виду такой приличный молодой человек, — укоризненно покачал головой я.

— Не нарывайся, — лицо триадца опять закаменело. — Давай пузырек.

— Какой такой пузырек? — округлил глаза я.

Я глазом не успел моргнуть, как Сай оказался рядом, прижавшись вплотную ко мне. Рука с пузырьком оказалась заломлена назад, а в подбородок мне уперлось острие кинжала.

— Отдай эликсир! — прошептал он мне в ухо, обдав горячим воздухом.

Я засмеялся.

— Сай, ты точно больной на голову. Чем ты хочешь меня напугать? Смертью? Своим ножичком? Значит, Дракон все же в курсе? Сказал принести эликсир? А я то, было, уже подумал, что

вся эта афера исключительно твоя инициатива.

— Отпусти его, Сай!

Так же быстро, как и подскочил ко мне, Сай метнулся в сторону и, сложив руки на груди ладошками друг к другу, согнулся в почтительном поклоне.

Я неторопливо отряхнул скомканную Саем мантию, поправил ее воротник, сдул с плеча невидимую пылинку и медленно повернулся в сторону, откуда раздался властный окрик.

Поднес руку к голове, как бы приподнимая несуществующую шляпу. Легкий наклон головы и скромное приветствие:

— Дракон.

Потом повернулся к его спутнице. Чуть более низкий наклон головы:

— Мадам Вонг.

Изобразил невинное выражение лица и по–светски поинтересовался:

— В театр собрались? Говорят, премьера уже началась. Рискуете пропустить увертюру. В этот раз обещают поистине грандиозное зрелище.

Одетый в сверкающие золотом доспехи воин хотел было сделать шаг ко мне, но его легким касанием остановила тонкая рука стоявшей рядом магессы.

— Добрый вечер, Эвери! — прозвучал мелодичный голос. — Можно взглянуть?

Я проследил за движением ее миниатюрного пальчика и наткнулся взглядом на зажатый в моей руке флакон с эликсиром. Перевел глаза на магессу, разглядывая ее. Говорят, именно она держит бразды правления кланом в своих нежных, ухоженных ручках. Очень на то похоже. По крайней мере, стоявший рядом с нею Дракон, глава "Триады", терпеливо дожидался, пока она закончит разговор со мной.

Я поднял руку с эликсиром, зажатым двумя пальцами, и сказал:

— Конечно, мадам Вонг.

Правая бровь девушки вопросительно приподнялась и она удивленно взглянула на меня. Несколько мгновений пристально смотрела мне в лицо, а потом, что–то там углядев, улыбнулась и, слегка наклонившись, впилась глазами во флакон с эликсиром. Несколько длинных томительных минут она разглядывала флакон. Кажется, я вспотел.

И рука вроде как подрагивать начала. Что она там пытается высмотреть?

Наконец, Вонг выпрямилась. Легкая тень досады мелькнула по ее лицу и тут же скрылась. Наверное, мне показалось.

Быстрый обмен взглядами между Драконом и магессой. Удивительно, но, похоже, мне удалось расшифровать это безмолвный диалог.

"Ну как? Получилось?" — легкое, чуть заметное движение головы Дракона.

"Нет. Не вижу. Непонятно. Вроде, все как обычно. Надо разбираться" — еще менее заметное, но гораздо более информативное движение Госпожи Вонг.

— Мы заинтересованы в приобретении этого эликсира, — Дракон упер в меня свой взгляд.

Я молча наклонил голову, ожидая продолжения.

— Назови цену.

Да, заматерел, заматерел Дракон. Подзабыл те времена, как его на турнирной Арене гоняли. Толпой, правда, в двадцать рыл, но все равно — гоняли же! И я тогда тоже приобщился к этому славному делу. Давно это было. Давно. Почти год назад. Жаль, в конце концов, он нас всех тогда поубивал. А теперь вот некому гонять его, а мне все некогда, все некогда.

— Билет в театр. Вот в этот, — я указал большим пальцем себе за спину. — На сегодняшнюю премьеру.

Я бы тоже забыл на его месте. Какой у него тогда был уровень? И не вспомню сейчас. А теперь у него — триста пятидесятый. Опупеть, как говорит Каленый. Почти двадцать уровней отделяет его от следующего игрока в рейтинге. Сотня статов. Два бонуса.

— Мы можем хорошо заплатить.

Впрочем, в его случае, уровни не самое главное. Сколько, интересно, он турнирных эликсиров выпил? Если на последнем турнире "Триада" три с лишним сотни пузырей взяла, то, сколько из них досталось Дракону? Вдруг все? Это вообще будет двойной "Опупеть" тогда!

— Не интересует.

— Ты в моем городе!

— Я переживу этот печальный факт.

— Не уверен! — грозный рык чуть не сбил меня с ног.

Нежная рука в перчатке из тончайшего синайского шелка опять касается плеча закованного в золотые латы воина.

Нет, все турнирные элики с прошедшего турнира ему не могли достаться. Слишком жирно будет для одного. Он хоть и глава "Триады", но там первая сотня клана тоже не прочь приобщиться к дележу пирога. Каждый хочет урвать свой кусочек. Манкировать интересами и желаниями первой сотни клана Дракон не будет. Но, до чего же любопытно было бы взглянуть на его инфу, узнать, сколько у него в "Силе".

Опять быстрый обмен взглядами и резкий командный рык Дракона:

— Сай!

Все это время простоявший истуканом, застывшим в позе "зю", Сай выпрямился и подскочил ко мне. Протянул руку с зажатым в ней картонным прямоугольником.

— Благодарю, Сай. Вы очень любезны!

Хотел еще добавить пару выражений, вполне приличных, даже где–то высококультурных, но опасно блеснувшие глаза Сая резко отбили у меня охоту делать это. Не стоит дергать рассерженного кота за хвост. Не стоит плодить врагов.

Быстро проверяю билет и, удовлетворенный, прячу его в рюкзак. Поворачиваюсь к Дракону с Вонг и, не глядя им в глаза, бросаю:

— Я передам флакон с эликсиром сразу же, как только переступлю порог кукольного театра.

И будь что будет!

Краем глаза все же замечаю, как наливаются кровью глаза Дракона. Кажется, он сейчас взорвется! Тихий смешок и мелодичный голос не позволил ему сделать это:

— Сай, проводите господина Эвери до входа в театр!

Разворачиваюсь и легкой походкой иду в сопровождении триадца к двустворчатым дверям театра. Очень надеюсь, что походка выглядит легкой. На самом деле во мне все задеревенело.

— Сегодня не будет увертюры, Эвери, — слышу за спиной мелодичный перелив. — Сегодня будет обычная постановка, довольно пресная. В этом театре увертюра бывает раз в год и, кончено же, мы с Драконом никогда не пропускаем это, как ты говоришь, поистине грандиозное зрелище.

У меня мороз прошел по коже.

О боги! Как же мне повезло, что сегодня всего лишь обычная, довольно пресная постановка! Как же мне повезло, что сегодня нет увертюры.

— Лови, Сай, — сказал я, переступая порог театра, и бросил ему флакон с эликсиром.

Как только за нами закрылась дверь, я прислонился к ней спиной и тихо сполз на пол.

— Фух, — я вытер рукавом пот со лба. — В гробу я видел такие напряги!

— У тебя нет гроба, не обзавелся еще. А давно пора! Выбросить кровать из комнаты и приобрести нормальный полноценный саркофаг. А еще лучше завести себе нормальный склеп, как и положено любому нормальному личу.

— Кому что, а вшивому баня, — пробормотал я, поднимаясь. — Тут чуть голову не отвернули, а ты с глупостями лезешь.

— Да, кстати, босс, я так и не понял! Они что, хотели обмануть нас? Забрать эликсир и не отдать билеты?

— Не то, чтобы очень хотели. Хотели бы, мы бы в театр не вошли. Эликсир я бы им, конечно, не отдал, сам использовал бы, это мгновенное дело, но в театр они нас точно не пустили бы.

Мы двинулись вдоль пустующего гардероба внутрь здания. Любой театр начинается с вешалки, и этот не был исключением. Единственное, что его отличало от театров в реальном, мире, так это пустые вешалки. Никто не сдает вещи в гардероб в виртуальном мире, не стали этого делать и мы.

— А как, тогда, объяснить все это представление, что они устроили перед театром?

— Как, как! Элементарно! Не по нутру им было просто так вот взять и отдать такую ценную вещь нубу, у которого даже сотого уровня нет. Отдать, не сделав даже вялую попытку шугануть его. Нубу, за которым никто не стоит — не будет же за меня вписываться "Серебряный риф" после того, как я украл у него этот элик, как они думают?

— Понятно-о, — протянул Прив. — Небольшая и ненавязчивая проверка на вшивость.

— Что–то вроде этого, — согласился я. — А так у них совесть спокойна. И все довольны: "Триада" получила элик, я — билеты в театр. Обычно они такими глупостями не занимаются. Мелко для них слишком. Они этими билетами торгуют направо и налево. Кроме одного раза в год.

— Увертюры! — догадался Прив.

— Угу. Именно!

— Жаль, что сегодня не будет увертюры, — огорченно сказал Прив.

Я чуть не споткнулся от этих его слов.

— Прив, ты сам не знаешь, что говоришь! Вот только нам этой, так называемой, увертюры еще не хватало!

— Ты уже видел увертюру? — с удивлением спросил Прив.

— Видел. На роликах на форуме. Все три.

— На форуме?

— Да, я рассказывал уже тебе, что такое форумы.

— Зря вы пришли сюда, — раздался за нашими спинами тихий печальный голос.

Я резко обернулся. Залпы "Катюши" готовы была сорваться с моей, вытянутой вперед, руки.

Перед нами стояла наряженная в белоснежные одежды худая высокая фигура. Длинные рукава, украшенные кружевными

манжетами, свисали до самого пола. Большие печальные глаза смотрели на нас с сожалением и даже с явным сочувствием.

— Ты напугал нас, Пьеро, — раздраженно сказал я.

Бледное лицо стало еще печальнее. Не уверен, что лицо обычного живого человека смогло бы так же полно передать глубочайшую, поистине вселенскую печаль, как смогла это сделать эта вырезанная из дерева кукла. Кровавая слезинка появилась в уголке ее глаза, скатилась по щеке и, сорвавшись с нее, упала на белое одеяние.

— Жаль, — прозвучал голос, тоска в котором пробирала до мозга костей. Пьеро перевел взгляд на мою руку, с которой в любой момент готово было сорваться заклинание, и медленно повторил, — жаль, что вы удержали заклинание. Было бы лучшее, если бы вы его применили. Было бы лучше.

Я смотрел, как кровавые капли падают на белую ткань, быстро окрашивая ее сначала в красный, а затем бурый цвет. Еще секунду назад это была прочная материя, а сейчас она на глазах превращалась в полусгнившее рубище, гниль постепенно расползалась по всей одежде, открывая прорехи, сквозь которые виднелось такое же полусгнившее тело. Запах разлагающейся плоти дотянулся до меня. И только лицо у стоявшей перед нами фигуры оставалось лицом куклы — вырезанным из дерева и раскрашенным краской. Бледным, гладким и печальным.

— Не дождешься, Пьеро! — прошипел я и опустил руку. — Не прошел твой номер! Никого убивать здесь я не собираюсь!

— Было бы лучше, — опять, словно не слыша меня, все так же неторопливо повторила эта полукукла–полузомби. — Для вас было бы лучше. Здесь, по крайней мере, выход рядом.

Его рука медленно поднялась и указала назад, где виднелись входные двери театра.

— Может, вам удалось бы убежать, — прошептал Пьеро. Кровавые слезы уже ручьями сбегали по его щекам.

— Мы не собираемся никуда бежать, — бросил я кукле. — Не за тем мы пришли сюда, чтобы сразу же убегать после глупой шутки глупой куклы. Пойдем, Прив!

Я спокойно повернулся спиной к Пьеро и зашагал к расположенной впереди анфиладе, за которой угадывались двери, ведущие в зрительный зал.

— Брр! — сказал Прив. — Жутковато как–то!

Со стороны коридора, полукругом охватывающего анфиладу, раздался дробный цокот, заставивший нас напряженно замереть. Спустя минуту из–за поворота показался пудель и, стуча коготками по лакированному паркету, прошел мимо нас. В пасти его была зажата человеческая рука, ее конец волочился по полу,

оставляя за собой кровавый след. Шкура пса, сшитая из серого бархата, на одном из боков облезла, открывая голые ребра и высохшие внутренности пса.

— Жутковатое место, — тихо повторил Прив.

Проводив глазами пуделя, пока он не скрылся за поворотом, я аккуратно переступил через кровавую полосу и продолжил путь к дверям в зрительный зал. Взявшись за ручку, я бросил взгляд назад. Пьеро внимательно смотрел нам вслед. Слезы уже не капали из его глаз, и я увидел бледное лицо. Одухотворенное лицо, полное сострадания и печали. Деревянное. Как может дерево так ярко и полно передать одухотворенность? Я решительно повернул ручку и вошел в зрительный зал.

Длинные ряды кресел, полностью заполненные посетителями, убегали в стороны от протянувшегося от нас с Привом до самой сцены прохода. Там, на сцене стояли три фигуры, закутанные в серые балахоны и заунывно тянули одну ноту.

— Соль, — поморщился я.

— Что? — встрепенулся рядом Прив. — Где соль? Какая соль? Причем здесь соль?

— Соль третьей октавы, — опять поморщился я, вспоминая детские годы и нелюбимую мною тогда музыкальную школу. — Самая противная нота на теноре. Никогда не мог ее чисто взять.

— Понятно, — покачал головой Прив и с интересом начал осматриваться по сторонам. — Что это с ними?

Я оторвал взгляд от сцены, где три тенора продолжали тянуть одну и ту же ноту. Без пауз, без перерыва на вдох. Да еще, кажется, они постепенно повышали тональность. Медленно, почти незаметно, практически неуловимо для уха, но тональность их завывания повышалась. Или мне это уже просто чудится?

— Ты про зрителей? — переспросил я Прива и тоже стал осматривать сидящих в креслах зрителей.

В основном это были люди, но встречалось немало и гномов, и эльфов. Чуть меньше было представителей других рас, исключительно светлых и нейтральных. Темных не было. Оно и понятно, хоть Кван Тонг и считался вольным городом, но темные фракции здесь не жаловали. "Триада", клан Светлой стороны, официально объявил об отказе в защите Темных на территории своего города.

Зал был заполнен почти полностью, очень немного виднелось незанятых мест. Сидевших в креслах людей, эльфов, гномов и прочих объединяло по крайней мере одно — у всех у них были остекленевшие глаза, обращенные на сцену, и открытые в немом крике рты.

— Они зачарованы, Прив.

Вдоль некоторых рядов медленно передвигались фигуры огородных пугал — наброшенные на костяк из скрещенных деревяшек лохмотья, увенчанные вверху выпотрошенной тыквой с прорезями вместо рта и глаз. В руках пугала держали серпы. Отсюда не было видно, что они делают, останавливаясь возле очередного развалившегося в кресле зрителя, но догадаться было не трудно.

— Что? Вот эти три клоуна, — Прив махнул рукой в сторону сцены, — своим завыванием смогли заворожить весь зал? Да здесь народу не меньше двух тысяч! И они смогли зачаровать всех?

— Не всех, но большинство. Некоторые не поддаются этим чарам.

— И где же те, кого не смогли заворожить?

— Боюсь, их уже нет. Они становятся жертвами в первую очередь, — ответил я и про себя воздал хвалу богам за это. — И это для нас лучший вариант, иначе, боюсь, я бы не смог удержаться.

Я медленно двинулся вдоль прохода.

— Пойдем, Прив. Только не делай резких движений и ни на что не обращай внимания. Нам надо подняться на сцену и пройти за кулисы.

Передвигавшееся метрах в пяти от нас вдоль одного из последних рядов огородное пугало замерло и уставилось на меня, медленно поворачивая тыковку–голову вслед за мною.

— А там что? — спросил Прив. — За кулисами?

— А там будет легче, — ответил я, бросая взгляды по сторонам и периодически открывая инфу то одного, то другого привлекшего мое внимание зрителя. Кого здесь только не было — и простые ремесленники, и торговцы, и воины, и маги. Лучники и мечники, охотники и рейнджеры. Уровни и меньше сотни, и больше, один даже двухсотого оказался. Дети, взрослые, старики. Все они сейчас напоминали безжизненных кукол больше, чем двигавшиеся вдоль рядов пугала.

— А почему нас не завораживает?

— Не знаю, Прив. Может, на меня не действует, потому, что я бессмертный. А на тебя, потому, что ты, наверное, темный.

Мы шли вдоль зрительских рядов и все пугала и другие куклы, которых я вначале не заметил, провожали нас пристальными взглядами. Они молча замирали на месте и только их головы синхронно поворачивались вслед нашему движению. И все это при полной тишине, нарушаемой лишь нудным непрерывным звуком, тянувшимся со сцены, от которого, казалось, уже начинала вибрировать голова.

— И вот этот стон у них песней зовется, — тихо пробурчал я.

Стоявшее у самого прохода, по которому мы шли, чучело внимательно смотрело на нас и когда мы почти поравнялись с ним, ухватило за волосы сидевшую перед ним девушку и медленным, неторопливым движением серпа перерезало ей горло. Серп был старый и ржавый. И не заточенный. Края у раны получились рваные, кровь из перерезанного горла брызнула во все стороны, часть капель попала на нас с Привом.

— Босс! — завопил Прив.

— Заткнись, Прив! — крикнул я, смотря в уставившиеся на меня глаза чучела. Там была только равнодушная тьма и все. Нет, еще там было ожидание.

— Босс, мы что, так и пройдем мимо? И позволим им спокойно убивать этих беззащитных?

— Мы пройдем мимо и не будем ни во что вмешиваться, — сквозь сжатые зубы проговорил я и двинулся дальше по проходу.

— Но, почему? — возмутился Прив. — И почему они не нападают на нас?

— Они не сагрятся на нас, пока мы сами не сагримся на них. Так что держи себя в руках, Прив.

— Так давай сагримся на них! Поможем этим несчастным!

— Прив, им уже не помочь. Даже если мы перебьем всех кукол, этих уже не спасти.

— Но почему?

Я двигался по проходу, стараясь не смотреть по сторонам и не встречаться взглядами с куклами. А они после случая с девушкой с перерезанным горлом специально устремились все ближе к проходу и дожидались, когда мы будем проходить мимо. Мы шли вдоль кресел, а рядом перерезались горла, толчками выплескивалась кровь, багряные капли падали на нас.

— Прив, в моем мире нет зомби, но есть фильмы про них. Я тебе рассказывал, что такое фильм. В этих фильмах, когда такой же бессмертный, как я превращается в зомби и тянет свои руки к еще живому, чтобы свернуть ему шею и съесть его мозг, этот живой говорит ему — "Джон, это же я, твой друг Мартин! Неужели ты не узнал меня?", а другой живой бессмертный говорит Мартину — "Это не Джон. Джона больше нет". Так вот, Прив, никого из этих людей, гномов, эльфов больше нет. И если мы нападем на кукол, эти завороженные зрители нападут на нас. Вместе с куклами. Они сами уже как куклы. Как зомби.

Прив повернул голову в одну сторону, потом в другую и сказал:

— Да, с такой толпой нам не справиться.

— А даже если и справимся с этими, то артефакт все равно

нам не получить. И все будет зря.

Я остановился и рядом замер Прив — перед нами неожиданно выскочила кукла и, выхватив из соседнего ряда ближайшего зрителя, впилась ему зубами в шею, начала жадно высасывать из него кровь.

— Босс, это вампир! Кукла–вампир!

— Я вижу, Прив, — ответил я, успев бегло просмотреть информацию обеих. Арлекин, кукла–вампир. Уровень сорок седьмой, но это не помешало ей легко и быстро выдернуть из кресла рыцаря сто двенадцатого уровня, поднять его одной рукой, словно пушинку. Присосалась к нему и косит глазами в нашу сторону. И не обойти, обязательно заденешь. И неизвестно, как отреагируют кукла на это, вдруг, воспримет, как нападение. — Некоторых боги превратили в вампиров.

Я сделал несколько шагов назад и, свернув в промежуточный проход между рядами, двинулся по нему к боковому проходу. Придется идти в обход, это удлинит путь, но сейчас это даже к лучшему — большая часть кукол собралась вдоль центрального прохода.

— Не понимаю, зачем богам это было надо? — негромко проговорил Прив. — Наказали бы виноватых, но другие тут причем?

— Пути богов неисповедимы, — пожал плечами я. — Нам не понять их логику. Хотя, что тут понимать. Геката просто хотела отомстить обидчикам и ей все равно, что будет с другими. А вот Молох… О, у Владыки Тьмы с мотивами все гораздо сложнее. Все не так просто.

Еще одна кукла, звеня бубенцами на своем колпаке, выскочила перед нами. В руках у нее было зажато человеческое сердце. Кукла поднесла его ко рту и откусила большой кусок. Пережевывая, протянула руку с сердцем мне, сказала:

— Хочешь? Попробуй, это вкусно. Тебе понравится. Свежее! Смотри, — она поднесла руку с зажатым в ней сердцем к самому моему носу, — оно еще бьется!

Сердце в руках шута действительно билось. Остатки крови выплескивались из него и стекали на ладонь куклы.

— В другой раз, Джокер. Не сегодня, — вымолвил я и, аккуратно обойдя куклу, двинулся дальше.

Надо поскорее убираться отсюда, а то чувствую, мои нервы не выдержат.

— Эвери!

Я только повернул из межрядного прохода в боковой, как сразу же замер. Передо мной на полу лежало практически выпотрошенное тело, а девушка с ангельским личиком, с

ярчайшими голубыми глазами, с синими волосами, одетая в синее атласное платье, по локоть засунув руки внутрь распоротого тела, копалась в нем, перебирая оставшиеся там внутренности. Рядом на полу в кучу были свалены печень, селезенка, почки, еще какие–то человеческие органы.

— Эвери, — прозвучал нежный и тонкий голосок девушки. — Помоги мне! Эти ребра мешают дотянуться до сердца. Раздвинь ему грудную клетку!

У меня в глазах все потемнело от ненависти. Рука с зажатым в ней, словно дубина, посохом самопроизвольно взметнулась вверх. Я совсем забыл, что я маг, что мне достаточно одного легкого движения, чтобы превратить это существо в пепел. Да даже и движения не надо, достаточно одной мысли. Дикое, необузданное желание с сильнейшего размаха опустить свой посох на это ангельское личико, охватило меня.

— Ему же не было и двенадцати лет! — закричал я.

Лицо куклы пошло рябью, исказилось, волосы почернели, глаза из голубых стали красными, злобная гримаса сменила ангельское выражение лица. Атласное платье пошло грязными пятнами. Запах тухлятины ударил в нос.

— Фу, Эвери! Какой ты нудный! — кукла–зомби вынула руки из распоротого живота мальчика, встала и небрежно отпихнула его тело ногой. — А еще лич!

Подошла ко мне и, словно специально подставляясь под удар, приблизила свое лицо к моему и сказала:

— Одним больше, одним меньше — какая разница? В следующий раз еще придут. Они всегда приходят в наш театр.

Ее явное желание спровоцировать во мне агрессию, заставить ударить ее, мгновенно меня отрезвили.

— Не дождешься! — прошипел я в распахнутые в нескольких сантиметрах от моего лица глаза. — Не в этот раз, Мальвина!

Я опустил посох, обошел зомбачку и стремительно двинулся дальше. Следующего, кто появится на моем пути с подобной выходкой, я, ни секунды не раздумывая, уничтожу. И плевать на артефакт! А потом уничтожу весь этот проклятый театр.

— Карфаген должен быть разрушен, — прошептал я.

— Согласен, босс! Не знаю, про какой карфаген ты говоришь, но я с тобой полностью согласен. Этот театр надо уничтожить! Жуткое место! А ты еще хотел взять сюда Елену!

— Что? — я даже остановился на мгновенье. Возмущению моему не было предела. — Я хотел? Это ты предлагал ее взять с собой! А я как раз был против!

— Хм… Не помню такого!

Я вскочил на сцену и, проскочив между тянущими одну и ту

же ноту фигурами в балахонах, прошел за кулисы. Дать бы им как следует, чтоб головы поотлетали и они никогда больше не могли тянуть эту ноту! Но, нельзя! Придется и дальше терпеть это заунывный стон. Как он меня раздражает! Как он давит на мозги!

Переходя из одного коридора в другой, то спускаясь по лестницам вниз, то поднимаясь наверх, мы, проплутав минут двадцать по закулисью кукольного театра, вышли наконец к нужной нам комнате. Кукол по пути мы встретили немало, но они только молчаливо провожали нас внимательными взглядами, не делая попыток заговорить. Да и жертв здесь, в недрах театра, не было, никто никому горло не перерезал, поэтому путь наш был довольно спокойным.

И все время, пока мы шли, нам на нервы действовал это непрекращающийся, беспрерывный тягучий вой.

— Здесь, — сказал я, прочитав надпись на дверях. — Здесь нужная нам каморка.

Прив подлетел к двери и тоже прочитал эту надпись:

— Карлос, кукольный мастер.

Я толкнул дверь и зашел в каморку. Папа Карло, как мы его называли, развалился на стуле в центре комнаты, закинув ноги на стол, и занимался тем, что бросал в стену резиновый мячик и ловил его. А потом снова бросал и снова ловил.

Я огляделся. Не такая это уж и каморка, довольно большое помещение, только заставленое стеллажами. На стеллажах валялись макеты кукол и всякий хлам, на стенах тоже висели различные манекены, заготовки для новых кукол, лохмотья, которые, как я понял, должны были стать одеждой для создаваемых мастером кукол. По привычке я быстро глянул его инфу: человек, ремесленник, Грандмастер Артефакторики, пятисотый уровень.

Сам мастер больше всего напоминал безумного ученого из фильма "Назад, в будущее". Такой же безумный взгляд, и такой же гениальный ум.

— Кхм, кхм! — я попытался привлечь внимание Папы Карло.

Кукольный мастер лениво повернул голову в мою сторону, минуту меня разглядывал, а потом вытянул руку, уставил на меня указательный палец и сказал:

— Бессмертный! — резво, словно десятилетний мальчишка, вскочил со стула, и довольно потер руки. — Ты–то мне и нужен!

Ха! Другого я и не ожидал! Конечно, нужен! Сейчас он даст мне задание, обычно это найти в театр какую–то куклу и привести ее к нему. Пустячок! Легче задания не придумаешь — куклы, как только услышат, что их Папа Карло зовет, сами сюда несутся сломя голову, никого уговаривать не надо.

— За артефактом пришел? Знаю, знаю! За чем же еще сюда может бессмертный пожаловать? Только за артефактом!

Сейчас он вывалит на стол кучу артефактов и — выбирай любой, какой тебе по душе. Я в предвкушении мысленно потер руки. Вот так, не напрягаясь особо, не тратя ни времени, ни сил, заполучить редчайший на просторах этого мира предмет! Фантастика просто! Сказка, ставшая былью!

— Есть у меня кое–что для тебя, бессмертный! Замечательнейшая вещь! Недавно создал. Смотри!

Он взял в руку тот самый резиновый мячик, и ударил им по полу. Мячик запрыгал, поднимаясь, а затем опускаясь на одно и то же место. Я, поднимая и опуская голову, следил за его движением. Поднимался он, кстати, тоже все время на одну и ту же высоту.

— Ну, как? — спросил Папа Карло. — Нравится? Впечатляет?

— Что впечатляет? — не понял я.

— Как что? Смотри, он не останавливается!

— А когда он остановится? — спросил я, толком не понимая, в чем здесь прикол, и что заставляет кукольного мастера так радостно скакать вокруг этого мячика.

— Никогда! В том то и дело, что он никогда не остановится! Так и будет прыгать, пока его кто–нибудь не остановит, — он поймал мячик, показал его, подкинул, и вновь ударил об пол, заставляя его прыгать на одном и том же место.

— Вечный двигатель, что ли? — спросил я, наблюдая за движениями мяча, мотая головой то вниз, то вверх.

Мастер замер, пару секунд размышлял над моими словами, а потом сказал:

— Вечный двигатель? А что, подходящее название! Он и двигается, и может делать это вечно, — он поймал мяч и протянул его мне. — Берешь?

— Вечных двигателей не бывает, — машинально сказал я.

Открыл свойства предмета.

"Джек–попрыгун. Класс: Артефакт. Тип: отсутствует.

Свойства: этот предмет может двигаться бесконечно долго".

Классная получилась игрушка у Артефактора. Прикольная. А потом я опомнился и выставил руки ладонями вперед.

— Нет! Мне другой артефакт нужен. Мне бы что–нибудь силу магии увеличивающее.

Папа Карло, задумался, повертел в руках мячик и сунул его в карман своей накидки, больше напоминающей обычный медицинский халат.

— Силу магии, говоришь, — задумчиво пробормотал он. —

Глупости! Зачем тебе сила магии? Смотри, что у меня еще есть!

И он с этими словами метнулся куда–то в глубь комнаты, а через секунду вернулся и вложил на стол передо мною бараний рог. Обыкновенный бараний рог. Казалось, его только что вывернули из башки барана. Челюсть у меня пошла вниз

— Что это? — недоуменно спросил я, позабыв даже посмотреть свойства предмета.

— Замечательнейшая вещь! Он может рушить крепостные стены! А если надо позвать на помощь, то тот, кому обращен зов этого рога, услышит его, даже будучи на другом конце земли!

— Иерихонская труба, что ли? — спросил я и с интересом присмотрелся к лежавшему на столе бараньему рогу.

"Рог Элифанто. Класс: Артефакт. Тип: Индивидуальный.

Свойства: создаваемые этим предметом колебания способны разрушать

объекты в твердом агрегатном состоянии".

Ох, ничего себе! Ультразвуковое оружие! Сонар!

Я перевел взгляд на Папу Карло. Надо же, какие артефакты он может создавать! Какие слова знает — твердое агрегатное состояние. Настоящий ученый. Гений!

Но мне–то надо совсем другое!

— Нет, — я опять выставил вперед ладонь. — Крепостные стены я когда–нибудь и сам смогу разрушать. Мне бы силу магии только увеличить как следует. Есть у вас такие артефакты?

Кукольный мастер задумчиво почесал подбородок и медленно обвел взглядом стеллажи.

— Сила магии, сила магии, — пробормотал он, а потом вдруг спросил, — а тебе не нужен артефакт, фиксирующий время?

— Часы? Или секундомер? Не, — я замотал головой. — Это я у любого часовщика купить могу.

— Не просто часы! Это артефакт считает не только секунды, минуты и часы, но и дни, и года, и даже столетия! А еще ему можно задать определенный промежуток времени и когда оно пройдет, он сообщит тебе от этом.

— Будильник? Нет, будильник мне не нужен!

— А дудочка крысолова?

— А микроскоп? Рассматривать мельчайшее? А телескоп, рассматривать звезды?

— А блуждающий огонек?

— А дышать под водой?

Папа Карло предлагал мне все новые и новые вещи, некоторые из них были чрезвычайно интересны, но никакого прикладного значения для меня не имели. И чем больше он предлагал, тем мрачнее я становился. Такое многообещающее

предприятие, похоже, закончится полным пшиком. Придется взять хоть что–нибудь, не уходить же отсюда с пустыми руками.

— А превращать свинец в золото?

— Что? — я встрепенулся и округлившимися глазами посмотрел на Мастера. — Философский камень? У вас есть философский камень?

— Шутка! — сказал Папа Карло и усмехнулся. — Взбодрить тебя хотел, а то смотрю, ты совсем скис. Хм, превращать свинец в золото… Интересная, кстати, мысль. Надо будет подумать над этим.

Он прошелся по каморке, туда–сюда, остановился напротив меня и спросил:

— Танцующие лебеди, как я понимаю, тебя тоже не заинтересуют?

Я отрицательно покачал головой.

— Странные вы существа, бессмертные, — пробормотал Папа Карло. — Предмет, увеличивающий силу магии, может сделать любой Кузнец. Или Портной. Да много кто! А я предлагаю поистине уникальнейшие вещи! Таких больше нигде нет! Ни у кого! Ведь создание артефакта, это не обычный процесс. Это не просто так. Чтобы создать артефакт, нужен особый душевный порыв. Зов души! Иначе выйдет обычная кустарщина.

— Ну, если у вас нет артефактов на силу магии, то, может, есть что–то, увеличивающие интеллект?

— Интеллект? — переспросил Мастер и на секунду задумался. — Нет. На ловкость где–то валялся. На силу вроде тоже был. А вот на интеллект нет. Мне и своего достаточно.

— На силу? — переспросил я.

— Интересует? — оживился Папа Карло. — Погоди, сейчас я его найду! Никуда не уходи!

И он метнулся к стеллажам. Покопался там несколько минут и вернулся, торжественно положил на стол куклу. Не марионетку, а обычную тряпичную куклу, каких полным–полно в любом детском магазине.

— Вот! — довольно сказал он.

Кукла представляла собой силача, затянутого в полосатое трико. Я открыл ее свойства.

"Борец — покоритель сердец. Класс: Артефакт. Тип: Индивидуальный.

Свойства: помещенный в рюкзак, этот предмет увеличивает силу

своего владельца на сто единиц".

Сто единиц силы! Хм, совсем не плохо. Еще и два бонуса автоматом идет от этого пупсика. Надо брать! Лучше бы, конечно,

что–нибудь подобное на "Интеллект" заполучить, но на безрыбье и рак рыба. По крайней мере, вопрос с грузоподъемностью решу. Точно! Надо обязательно брать! К тому же, действует из рюкзака, никакой башни артефактов строить не надо, и слот на себе занимать тоже. Выгодно! Да и вряд ли у кукольного мастера есть что–нибудь получше этого артефакта. Если было бы, он бы давно предложил, чувствуется, что ему очень нужно поручить мне что–то.

— Беру! — решительно махнул рукой я.

— Отлично! — воскликнул папа Карло.

Довольный, сразу видно. Так и светится.

— Кого вам привести на этот раз? Какую куклу? — спросил я и поморщился. Вспомнил Мальвину. Не хотелось бы, чтобы мастеру понадобилась именно она. Убью же ее, как только увижу. И запорю все дело. И вроде задание само по себе — пустячок, плюнуть и растереть. Причитающейся награде абсолютно несоразмерно.

— Что? Куклу? А, нет, куклу пока не надо. Кукла подождет, — Папа Карло опять задумчиво потер подбородок. — Философский камень говоришь? Свинец в золото, говоришь?

Пробормотав это, мастер на несколько долгих томительных минут выпал из реальности, погрузившись в свои думы. Что он там еще задумал?

— А что, может получиться, — наконец очнулся Мастер. — Нужны ингредиенты. И я знаю, какие! Вот что, бессмертный, у меня к тебе просьба. Выполнишь ее, получишь этот артефакт.

И он ткнул пальцем в лежавшую на столе куклу силача.

Я невольно сглотнул. Повезет же тому, кто придет сюда в следующий раз! В том, что этот гений сможет создать философский камень, я не сомневался. Надо будет срочно избавляться от золота. Обрушит этот везунчик рынок и прощай мои денежки. Срочно покупаю мифрил на все деньги!

— Мне нужны рога Проклятых. Десять штук.

Я икнул.

— Ка… Ик!… Какие еще рога Проклятых? — завопил я. — Как я их достану! У них же трехсотый уровень! А у меня всего тридцать второй. Как вы это себе представляете?

На самом деле, у меня был почти тридцать третий уровень — там, в подземелье на Сараке, после второго похода и полной его зачистки, мне буквально парочки нетопырей не хватило до следующего уровня. Но что значит тридцать третий уровень по сравнению с трехсотым?

— Тебе нужен этот артефакт? — Папа Карло подхватил со стола куклу и замахал ее перед моим носом.

— Нужен, — насупился я.

— Тогда иди, — он указал мне пальцем на дверь, — и принеси мне десять рогов Проклятых.

— Этот артефакт не стоит того! — крикнул я. — Не соразмерная награда заданию!

— А получить такой артефакт всего лишь за то, чтобы найти в дебрях этого театра какую–то марионетку и привести ее ко мне, значит, соразмерно? — с иронией в голосе спросил Папа Карло. — Почему–то вы, бессмертные, в этом случае не возмущаетесь несоразмерностью задания и награды. Иди, и принеси мне рога Проклятых! Десять штук! Не меньше! Все! Или только так, или вообще никак!

Я уныло подошел к стулу, на котором недавно сидел Папа Карло, и плюхнулся на него.

— Мастер, вы даете нереальные задания, — тихо сказал я.

— Волюнтаризм, — еще тише пробормотал Прив.

Но Папа Карло его услышал.

— Что это? Кто здесь? — он заозирался по сторонам. — Кто это сказал?

Я удивился. Пятисотый уровень, а "видимое невидимое" не имеет!

— Это мой питомец, — пояснил я. — Прив, скинь невидимость!

— О! Говорящий питомец! — Мастер сразу же впился глазами в Прива, как только тот скинул невидимость. Несколько минут разглядывал его, а потом, утратив интерес, повернулся ко мне и спросил, — ну так, что? Беретесь за это задание, бессмертный?

Я только досадливо махнул рукой.

— Нет. Не потяну.

— Босс! Ты что? Давай попробуем! Зачем сразу вот так отказываться? А вдруг у нас получится?

— Нет смысла, Прив. У Проклятых артистов трехсотый уровень! И полный иммунитет к магиям Тьмы и Смерти! И пятьдесят процентов сопротивления стихийным магиям! Их только Светлыми магиями можно взять, а откуда у меня эти магии? Или физическим уроном. Много я своим посохом намахаю? Их сам Дракон с трудом бьет, больше на Госпожу Вонг полагается. Она Грандмастер магии Света. Как, впрочем, и в остальных магиях. И урон у нее, не чета моему. Нам с тобой, Прив, здесь ловить нечего. Даже и пытаться не стоит.

— А вдруг? Давай попробуем! Босс!

— Нет смысла, Прив. Просто нет смысла. Заведомо зря потраченное время. И лишняя смерть. А в случае смерти нас просто выкинет из театра. Сюда мы уже не вернемся. Здесь

умирать нельзя.

— Отказываетесь? — выслушав наш короткий диалог, спросил Папа Карло.

Я вздохнул еще раз и, секунду подумав, кивнул.

— Да, отказываемся.

— Подумайте еще раз.

— Да что тут думать, — я поднял глаза на мастера. — Видел я, как Дракон и Вонг дрались с Проклятыми. Представляю, с чем придется иметь дело. Нереально это.

— Тогда выметайтесь отсюда! — он указал в сторону двери. — И поскорее!

Я встал и медленно поплелся к выходу. Как же не повезло! Такие надежды у меня были на это мероприятие, так сюда рвался. И такой облом…

Я уже взялся за ручку двери, как услышал:

— Эвери!

Я оглянулся.

— Эх–хе–хе хе–хе, — вздохнул мастер. — Погодите, Эвери! Есть у меня кое–что. Может это заставит вас изменить свое решение.

И он, кряхтя и постанывая, опустился на колени и полез под стол. Долго возился там, а потом вылез из под стола с какой–то пыльной коробкой, водрузил ее на столешницу, открыл и, один за другим, достал из нее несколько толстенных книг.

— Вот! — он хлопнул по верхнему фолианту рукой. Пыль полетела во все стороны и плотным облачком зависла над столом, медленно оседая. — Это должно вас заинтересовать. Заставить изменить свое решение.

— Что это? — хмуро спросил я.

— Это то, что вам надо! От друга моего, давно усопшего, осталось. Его мемуары.

Я подошел поближе к столу и прочитал название верхней книги.

"Воспоминания Бартоломео Рича, нагантинца, сына маэстро Феодорикко Рича, управителя славного города Нагоны, о жизни и приключениях на материке Брея, им самим написанные".

— Мемуары? Зачем они мне, — недоуменно пожал плечами я.

— Это артефакт. Только не мой. Его, — Папа Карло кивнул на название книги. — Посмотри свойства этих книг.

Я открыл информацию о верхнем фолианте.

"Путеводитель по Брее. Класс: Артефакт. Тип: Клановый. Свойства: написанная Великим исследователем эта книга полна редких знаний. Помещенная в клановую башню артефактов она повышает силу магии в полтора раза.

Действует на всех членов клана без ограничений".

Я приподнял верхнюю книгу и прочитал название следующей. "Воспоминания Бартоломео Рича, нагантинца, сына маэстро Феодорикко Рича, управителя славного города Нагоны, о путешествии по материку Кенол, им самим написанные".

Открыл свойства. "Путеводитель по Кенолу. Класс: Артефакт…" Дальше все то же самое. Взял следующую книгу. "Путеводитель по Ченроду". Тоже артефакт и тоже в полтора раза увеличивает силу магии. Следующая. "Путеводитель по Сараку". И тоже увеличивает силу магии.

Медленно повернулся к мастеру. Неверяще спросил:

— И вы отдаете их все? Все восемь томов?

— Все девять, — ответил Папа Карло. — Я не хочу разлучать их друг с другом.

— Как девять? — удивился я. — Ведь материков всего восемь!

Папа Карло только пожал плечами:

— Бартоломео считал иначе. Ну, так что? Вы получите эти артефакты, если принесете мне рога Проклятых. Беретесь?

Я провел рукой по верхнему тому. Посмотрел на собранную ладонью пыль. Пыль веков. Артефакты — клановые. И польза от них будет только после помещения их в башню артефактов кланового замка. Придется или вступать в какой–то клан, или создавать свой. В чужой клан идти — не факт, что там согласятся поместить все эти книги в башню. Маги, конечно, будут всей душой за, но воины клана будут против, им больше интересны артефакты, повышающие "Силу" или "Ловкость", в крайнем случае "Выносливость". Надо создавать свой клан, ручной. А создать клан можно только когда наберется сотня желающих в него вступить, сотня потенциальных его членов. Но это не проблема, в крайнем случае, сотне человек можно и заплатить за их согласие стать членами клана. Хуже другое — на одном уровне башни можно поместить только один артефакт. А уровень башни не может быть выше уровня кланового замка. А чтобы построить замок первого уровня в клане должно состоять тысяча человек. Или не человек. Две тысячи членов — для замка второго уровня, для третьего уровня — три тысячи и так далее, до самого верха, до двадцатого уровня. Зачем мне эта головная боль?

Да и Проклятых мне не одолеть. С их антимагией это нереально. Даже одного одолеть не реально.

Или реально?

Может, стоит попробовать? Попытка, это ведь не пытка. Что я теряю? Что сейчас откажусь и уйду ни с чем, что, то же самое будет в случае провала задания. Рискнуть? Я еще раз провел рукой по книге. В случае успеха, я получу артефакты, в несколько

десятков раз увеличивающие мою силу магии. Немыслимая мощь! И ерунда, что артефакты клановые. Что–нибудь придумаю.

— Берусь, Мастер, — я поднял глаза на Папу Карло. — Я берусь за выполнение Вашего задания.

Глава 10

— Что, Прив? Накаркал?

— Я накаркал? — удивился Прив. — Когда? Где? Как?

Мы шли по узеньким театральным коридорчикам в сторону сцены и зрительного зала. Там нам предстояло спуститься в оркестровую яму, и, опять немного поплутав, выйти в подвал. Именно в подвале обитали бывшие артисты этого театра. Бывшие кукловоды марионеток, волею богов превратившихся в Проклятых.

— А кто говорил про увертюру? Кто жалел, что сегодня ее не будет и плакался, что не сможет ее увидеть? Теперь радуйся — ты увидишь увертюру этого мрачного спектакля. И даже более того — ты в ней примешь непосредственное участие. Только не знаю, что у нас из этого получится, — вздохнул я. — А могли ведь отделаться не пыльной работенкой, легко и просто получить какой–нибудь артефакт и по–быстрому свалить отсюда.

— Мамочка, помоги! — полный ужаса детский вопль ударил по ушам.

Я замер.

— Босс, это там!

Я закрыл глаза и сжал зубы. Вот только этого нам не хватало! Ну почему вечно все не так, как надо?

— Мама! — опять детский крик резанул по нервам. — Мамочка, милая, спаси меня!

— Босс…

Но я уже не слушал его, метнулся в боковое ответвление коридора, свернул за угол и замер. Впереди был тупичок. Там, зажавшись в угол, сидела маленькая девочка и с ужасом в глазах смотрела на медленно приближающееся к ней огородное пугало. С серпа, зажатого в руке чучела, капала кровь.

Пугало замахнулось серпом.

— Мама! — истошно завопила девчонка и в то же мгновение с моей ладони сорвался столп огня.

Еще через мгновенье пугало кучкой черного пепла осело на пол.

"Поздравляем! Вы получили новый уровень! Ваш уровень: 33.

Ваша выносливость увеличилась. Выносливость: +1.

Вам доступны свободные очки характеристик. Свободные очки характеристик: 5".

— Ну, наконец–то! — прислонившись к стене, потерянно пробормотал я, и устало опустился на пол. — Наконец–то

прекратился этот противный вой.

Наступившая вдруг тишина давила на сознание ничуть не меньше надоевшего тягучего завывания.

Гонг!

Вибрирующая волна высокого и грозного звона пронеслась по зданию, сотрясая его.

— Кукольник пробудился, — обреченно пробормотал я, безвольно опуская руки.

Лучше бы продолжался тот противный заунывный вой. Это хотя бы можно пережить.

— Босс, что с тобой? Ты что такой бледный?

— Прив, нам конец, — вяло ответил я. — Все зря. Нам ведь нельзя умирать.

— Все настолько плохо? — тихо спросил Прив. — Мы с ним не справимся?

Я чуть не рассмеялся от этих его слов, но настроение было препаршивейшее. Не до смеха. Обидно — получить возможность добыть артефакт и так бездарно его потерять.

— Очень и очень плохо, — ответил я и посмотрел на девчонку. Она все так же сидела, забившись в угол, подтянув коленки, и со страхом взирала на нас. — И как ты только сюда забралась?

Я поднялся и сделал шаг к ребенку.

— Мамааа! — завизжала девчонка. — Помоги мне!

Я отшатнулся. Совсем забыл, насколько страшным сейчас выгляжу. Сам то уже привык к своей внешности. Считал ее вполне приличной. Да, на самом деле, мой внешний вид и был вполне приличным, даже элегантным. Особенно, если убрать лицо. Представляю, какой страх мы сейчас внушаем этому ребенку. Лич и приведение! Это ничуть не лучше огородного пугала с окровавленным серпом в руке.

Цокот когтей по полу, яростный рык за спиной. Я резко обернулся и увидел летящую ко мне разъяренную пасть. Удар костлявой руки Прива отбросил прыгнувшего на меня пуделя. Да какого, к бесам, пуделя! Эта тварь сейчас больше на волкодава походила своими размерами, чем на пуделя. Разорванные бока, слезшая с них шерсть, волчий оскал, налитые ненавистью и жаждой крови глаза. Выпущенная мною огненная стрела упокоила эту тварь. А в коридоре уже раздавался топот множества ног.

— Прив, к бою! Не пропускай их к девчонке!

Ворвавшуюся в наш маленький коридорчик толпу обезумивших кукол мы встретили кулаками Прива и залпами моих заклинаний. Десяток секунд, быстрый скоротечный бой, и

перед нами лежит заваленный пеплом и разорванными заклинаниями телами коридор. Судя по приближающемуся шуму, перерыв в битве будет недолгим.

— Прив, задержи их! — у него это должно получиться. Уровень у него в два с лишним раза выше, чем у этих зомбированных кукол. — Мне нужно время! Буквально несколько секунд!

Прив сдвинулся чуть вперед, прикрывая меня, и завис посреди коридора. "Как хорошо, что здесь узкие коридорчики", успел подумать я, как новая волна зомби набросилась на Прива.

Я шустро полез в рюкзак, бросив быстрый взгляд на ребенка. Девчонка сидела с широко открытыми глазами, прижав руки к лицу и прикусив свои маленькие кулачки. Как ей, должно быть, сейчас страшно. Так, эликсиры, свитки… интеллект, сила магии… скорость… выносливость… просто сила на всякий случай…

— Прив! Еще пару секунду! — крикнул я и начал кастовать заклинание.

Прив молотил своим костлявыми руками, раздирая когтями подвернувшихся кукол, некоторых он просто разрывал одним ударом. Научился ваншотить! Моя школа! Плохому быстро учишься. Со мной свяжешься, не тому еще научишься.

Каст!

И рядом со мной возникает фигура Призрачного рыцаря.

— Бери ребенка! Нам надо вывести ее отсюда! — кричу ему я. — Головой за нее отвечаешь! Чтоб ни одного волоска с нее не упало!

И тут ж разворачиваюсь, и выпускаю полный залп заклинаний "Катюши" в копошащийся перед Привом клубок тел. И еще один залп. И еще один.

Прислушиваюсь? Вроде тихо. Всех ближайших кукол мы, вроде, уничтожили. Теперь бы нам поскорее выбраться отсюда, пока на Кукольника не нарвались. Оборачиваюсь посмотреть, как там девчонка и рыцарь, и впадаю в ступор от открывшейся картины — рыцарь присел на корточки перед ребенком, протянул ему руки и негромко сказал:

— Иди ко мне, малыш. Не бойся.

А девочка доверчиво тянет ему навстречу свои ручонки. Мне вот она такое доверие не оказала.

Хотя, что тут странного? Этот Призрачный рыцарь хоть формально и принадлежит к фракции Смерти, но по его внешнему виду это не скажешь. Вон, какой красавец. Высокий. Стройный. Благородный. Когда кругом одни зомби да личи с привидениями, поневоле проникнешься доверием к любому

внешне нормальному существу.

— Пробираемся к выходу, — махнул головой я. — Аккуратно, но быстро! Смотрим по сторонам — как бы на Кукольника не нарваться. Рыцарь, идешь в середине. Я с Привом впереди, а сзади тебя элементали прикроют.

И одного вслед за другим вызываю всех четырех стихийных элементаля. В коридорчике стало сразу тесновато.

— Вперед! — скомандовал я. — Надо быстрее уносить отсюда ноги!

— Погоди!

Удивленно озираюсь. Надо же, какой разговорчивый рыцарь мне попался. То слово из них не вытянешь, месяцами молчат, а тут разговорился.

— Лучше я пойду впереди, — говорит мне рыцарь. — Так быстрее будет. Ты только подсказывай мне дорогу.

С сомнением смотрю на него, на девочку, доверчиво прильнувшую к нему, обхватившую своими ручонками его шею, и крепко–крепко зажмурившуюся.

— Уверен? — спрашиваю. — А как же ребенок?

— Не пострадает, — бросает Призрачный и в следующую секунду в его левой руке появляется щит. Ростовой прямоугольный щит, с закругленными углами внизу. Тяжелый, таким если ударишь, то унесет к бесовой матери, да еще и все кости переломает. Зато за ним совсем не видно девчонку, полностью ее прикрыл. Похоже, что там, за щитом, ей действительно будет безопасно. Такой щит не сразу и молотом пробьешь, куда уж рукам и когтям этих зомбаков.

В правой руке призрачный рыцарь держал длинный полуторный меч.

— Хорошо. Вперед!

Как он шел! Как он шел! Ледокол! Встречающиеся нам по дороге к зрительному залу куклы падали от ударов меча призрачного рыцаря до того, как я успевал запустить по ним заклинанием. Нет, с десяток раз я, наверное, успел ударить, пару раз даже серьезно помог рыцарю, когда на него наваливалось сразу несколько кукол. Прив тоже несколько раз приложился. Но основную массу нападавших уничтожил рыцарь. На скорости его передвижения это никак не сказалось. Я даже забеспокоился, успеет ли Прив угнаться за нами, такой темп передвижения задал рыцарь. Прив успевал. Элементали, эти бездельники тянущиеся за нами в арьегарде, тоже не отставали. Ну, хоть тыл наш прикрывают, хоть какая–то от них польза, не зря ману на их призыв потратил.

— Стоп! — скомандовал я. Рыцарь и все остальные послушно

остановились.

Я тихо подошел к занавесу, отгораживающему от нас сцену, и осторожно выглянул в только что проделанною мною щелку. Трех теноров, терзавших мне слух своим заунывным пением, на сцене не было. Сцена вообще была пуста. А вот зал был по–прежнему полон. Куклы все так же ходили между рядами и перерезали зрителям горло. Почти половина зрителей уже сидели с перерезанными шеями, кровь стекала по из телам и уходила куда–то в пол, в проделанные в нем отверстия. Но остекленевшие глаза этих обескровленных тел ничем не отличались от остекленевших глаз тех посетителей театра, до которых еще не успели добраться ржавые серпы огородных чучел. На нас набросятся все — и куклы, и обескровленные тела, и те, кто этого пока еще избежал.

— Рыцарь, у тебя какие сопротивления магии? — спросил я.

— Иммунитет к магии Смерти, пятьдесят процентов Тьме и двадцать пять стихийным магиям. Повышенная уязвимость магии Жизни и Света. Всего на десять процентов.

Все, как я и ожидал. Призываемые Рыцари Смерти не совсем одинаковые, вторичные характеристики, навыки и умения у них разнятся, но, в целом, все они примерно одинаковые.

— Это хорошо, что у тебя иммунитет к магии Смерти, — пробормотал я. — Держи ребенка повыше! Идти придется по пояс в "Гнили"! Не дай боги хоть один лепесток коснется девчонки!

— Босс, может не надо? Так пройдем!

— Как ты так пройдешь! — прошипел я. — Их там больше двух тысяч! Мечом не намашешься! Да еще с девчонкой на руках и с щитом этим тяжеленным! Такую толпу только массовыми заклинаниями брать надо! Тех, что поменьше уровнем, сразу отсеку "Гнилью", а таких тут большая часть. Остальные тоже будут все время здоровье терять от дотов "Гнили". Я бы еще и "Ядовитое облако" кастанул, оно дольше висит, но, боюсь, не пройдет через него наш рыцарь.

Я повернулся к рыцарю.

— Пойдешь по боковому проходу. Там будут выходы из зала, но ты через них не выходи, неизвестно, кто там бродит в коридорах. Иди к центральному выходу, там и встретимся. От него ближе всего к выходу из театра. Мы к нему по центральному проходу пойдем, через партер и амфитеатр. Будем отвлекать на себя их внимание, — я показал рукой в сторону зрительного зала. — Проход я для нас расчищу магией Воздуха, а тебе нет. И меньше внимания привлечешь, а если кто и кинется, его "Гниль" потихоньку кушать будет, все тебе проще. Воздушный и огненный элементали с тобой пойдут, полетят точнее. Не рядом, чтоб

внимание не привлекать лишнее, но неподалеку. Прикрывать будут. Остальные элементали со мной — долго в "Гнили" они не протянут.

Я еще раз посмотрел через щелочку на зрительный зал. Много их там. Пожалуй, надо призвать и остальных. Несколько секунд, и рядом появилась испытанная уже мною моя небольшая армия. Феникс, вызванный заклинанием Магии Огня. Гидра, олицетворение Магии Воды. Птица Рух, призванная Магией Воздуха. Мраморный кобольд, представляющий Магию Земли.

— Птицу Рух и Феникса, тоже отдаю тебе. Кобольда и гидру забираю с собой. Если "Гниль" закончится раньше, чем достигнем выхода, отправлю их к тебе. Все, начинаю кастовать заклинания!

Растягивать площадь заклинания не буду, упадет концентрация, урон станет меньше, а его и так мало для такой толпы. Положу гниль на правую часть зала, где пойдет призрачный рыцарь, середину и часть левой половины. Остальные сами прибегут, никуда не денутся.

Каст!

Зрительный зал покрыл грязно–серый туман. Я создал заклинание так, чтобы гнилостный туман не поднимался выше пояса рыцаря и сейчас он ровным слоем растекся по залу. Только головы с остекленевшими глазами торчали над плавно покачивающейся грязно–серой поверхностью.

Еще один каст и поток воздуха проложил нам дорожку посреди ядовитой гнили.

— Вперед!

Как я шел! Как я шел! Ледокол! Сам призрачный рыцарь мне бы позавидовал. Как когда–то я мечтал о таком — впереди все горело, позади все плакало. Передо мной двигался мраморный кобольд, я специально пустил его вперед — у него шкура потолще, здоровья побольше, защита посильнее. Рядом со мной летел Прив, прикрывая один фланг, а два элементаля и гидра позли сзади, прикрывая мне спину и добивая тех, кому удалось ускользнуть от моих заклинаний.

На мелочь, вроде заклинаний "Катюши" я не разменивался. Пусть и терял полсекунды на каждый удар, но зато срывающиеся с моих рук огненные шары за раз уносил по десятку жертв. Полсекунды на каст, но я успевал заваливать бросающихся ко мне зомби раньше, чем они приближались к нашему маленькому отряду. Эти завороженные злыми чарами зрители оказались крайне неповоротливыми. Своими движениями они напоминали зомбаков из старых фильмов, где те еле–еле передвигались дерганными движениями, вытянув руки вперед. Гораздо большую опасность представляли превратившиеся в зомби куклы. Эти были

быстры, их стремительные броски заставляли меня иногда нервничать. И все же, как я шел, как я шел! Впереди и по бокам все полыхало огнем, а позади некому было плакать.

Время от времени я поглядывал в сторону Призрачного рыцаря. Он тоже красиво шел. Над ним вились его спутники, постоянно пикируя вниз и выхватывая бросающихся к рыцарю кукол и оболваненных зрителей, но многим зомби все же удавалось прорваться к рыцарю. Чтобы тут же лечь от его меча. Скольких он уже завалил? Поменьше, чем я, одна моя "Гниль" почти треть зрителей скушала, но не намного меньше.

Махая руками, выпуская заклинания в разные стороны, я размеренно продвигался в сторону выхода. Несколько раз перед глазами мелькнули системки о взятии очередного уровня, я не обращал на них никакого внимания и спустя некоторое время они пропадали сами собой. Ничего, потом подниму их из архива, полюбуюсь. Другие системки, о нанесенном уроне и прочей ненужной лабуде, я давно уже отключил.

Выхода из зала наш отряд и отряд Призрачного рыцаря достигли одновременно. И сразу же мы все повернулись назад, готовые к отражению новой атаки. И замерли в ожидании, медленно осматривая пустой зал. Пустой, если не считать наваленных повсюду тел. Кончились враги. Никого не осталось. Я посмотрел на Призрачного рыцаря, улыбнулся и сказал:

— Поздравляю!

Рыцарь вопросительно посмотрел на меня.

— Ты взял уровень. За один заход ты взял уровень! Система… э… боги щедры к тебе! Всего полчаса — и новый уровень! Обычно у таких, как ты, на это уходят целые дни.

Рыцарь равнодушно пожал плечами и, чуть отклонив его, посмотрел на ребенка. Быстро он уровень получил, хоть и завалил немало врагов. Слишком быстро. Наверное, система учла ребенка, которого он прикрывал своим телом.

— Как она? — спросил я.

— Жива. Здорова. Ни один волос не упал, — без всяких эмоций проговорил рыцарь.

В анфиладе, отделявшей центральную часть театра от его фойе, никого не было. И само фоей тоже было пустынно, только одинокая фигура в белых одеждах со свисающими до пола рукавами стояла в его центре и смотрела на нас печальными глазами.

— Поговорим в другой раз, Пьеро, — крикнул я и сорвавшийся с моих рук столб яркого пламени за доли секунды превратил его в кучку пепла.

— Зачем ты так с ним? — осуждающе сказал Прив. —

Хороший малый был. Жалко.

— Не хочу рисковать. Да и ничего страшного с ним не произошло. Через шесть часов возродится, как и остальные куклы. Чего не скажешь об убитых ими людях, гномах, эльфах.

Мы остановились метрах в трех от выхода из театра.

— Покажи, — попросил я рыцаря, кивнув на щит.

Он опустил чуть щит и из–за него выглянула заплаканная испуганная мордашка. Увидела меня и еще теснее прижалась к рыцарю.

— Не бойся, малыш! Я не трону тебя. Я, наоборот, помочь тебе хочу. Вернуть тебя к маме с папой.

— Маму с папой убили, — тихо сказала девочка. Даже слезы не текут уже, все выплакала. Натерпелась за сегодня. Бедное дитя. — Как началась эта музыка и появились эти чучела и стали резать шеи, папа схватил меня и маму и побежал. А они за нами. Мы в одну сторону, в другую, везде они стоят. Куклы. Злые. Я глаза ладошками закрыла, а потом папа сказал бежать, а сам остался. Я побежала, а потом вернулась. А он уже мертвый лежит. И мама рядом. Все в крови.

Девочка смотрела на меня и рассказывала свою жуткую историю тихим спокойным голосом. Устала бояться.

И от этого тихого и спокойного голоса веяло такой жутью, что, кажется, даже элементалей пробрало, про себя я уже и не говорю. Про Прива тем более.

— Карфаген должен быть разрушен! — сказал я.

Прив согласно склонил голову.

— Не знаю как, не знаю когда, но рано или поздно я уничтожу этот театр, — пообещал я. Скорее себе, чем стоявшим вокруг меня существам.

— Что теперь? — задал вопрос рыцарь.

— Теперь? — задумчиво повторил я вопрос.

А действительно, что теперь делать с этим ребенком? Куда ее девать? Как она теперь без родителей? Спросил у девочки:

— У тебя кто–нибудь еще есть из родственников? Бабушка с дедушкой, тетя, дядя? Братья, сестры?

— У меня бабушка есть, — ответил ребенок. — Она живет вместе с нами.

— Знаешь, где твой дом находится? Дорогу показать сможешь?

Девочка кивнула. Я перевел взгляд на рыцаря. Быть тебе нянькой, Призрачный! А не надо было спрашивать "что теперь"!

— Тогда вот что, — я ткнул указательный палец в грудь призрачного рыцаря. — Отведешь ее домой. Передашь с рук на руки ее бабушке. И вот еще что, останешься с нею. Охраняй ее,

пока она не вырастит и не найдет себе мужа. Потом можешь вернуться к Моране. Или делать, что захочешь.

— Спасибо, — рыцарь склонил голову и прижал правую руку к груди. Меч из руки исчез. Щит из другой руки тоже.

— Ступай, — махнул рукой я. И проводил его глазами до самых дверей.

Как только за рыцарем закрылась дверь, я повернулся, оглядел свой отряд и взмахом руки развеял его. И элементалей, и кобольбда с гидрой, и Феникса с Птицей Рух. Они и так были все израненные, ни к чему им и дальше мучиться.

— Что теперь? — спросил Прив, оглядывая место, где только что находился наш отряд.

— Самое разумное было бы последовать вслед за ними и покинуть театр, — я быстрым шагом направился в зрительный зал. — Надо как можно скорее добраться до оркестровой ямы и спуститься в подвал. Туда он полезет в самую последнюю очередь, если вообще полезет.

— Кто?

— Кукольник! Так что у нас есть шанс устроить там увертюру.

— Ты уже знаешь, как?

— Пока нет, но что–нибудь придумаю. Идем! Только осторожно, нам главное с ним не пересечься.

— Эх, был с нами наш Малыш, — сделав вид, что тяжело вздохнул, сказал Прив. — Никаких проблем с Проклятыми не было бы.

— Это точно, — согласился я.

— Как он там, кстати? — Прив с любопытством взглянул на меня.

Я прикрыл глаза, попытался почувствовать детеныша Кракена. Улыбнулся.

— Нормально! Воюет вовсю! Как игру это воспринимает. Резвится!

— Бесы.

— Нет, — я покачал головой. — Люди.

— Какие же это люди? Самые натуральные бесы. Что я, бесов не видел?

Мы стояли в конце длинного коридора, у самого выхода в огромный подвальный зал идеально круглой формы. Наше путешествие сюда прошло без происшествий. Ни одной куклы мы не встретили, видать, всех повыбили.

С потолка капала кровь. В некоторых местах она даже лилась потоком.

— Люди. Просто проклятые. Посмотри на их свойства.

В помещении было около полусотни бывших артистов этого театра. Полсотни Проклятых. Они передвигались по залу с метелками в руках и старательно сгоняли кровь в выдолбленные в каменном полу канавки, широкие и глубокие. Канавки не были заполнены даже на треть.

— Что они делают?

— Не видишь, что ли? — Я пожал плечами. — Пентаграмму рисуют.

— Такую огромную, — удивился Прив.

Он осмотрел внимательно помещение и вынес вердикт:

— Не хватит им крови на всю пентаграмму. Не получится у них вызвать демонов с нижних кругов. Зря стараются!

— Не зря. Это за один раз у них не получится. А за тринадцать раз — получится. Только Дракон с Вонг не дадут им закончить это дело. Один раз был уже прорыв демонов. Тогда еще не знали, что здесь происходит, в подвал мало кто спускался, все норовили побыстрее артефакт заполучить. Вот и удалось Проклятым постепенно, за тринадцать премьер, полностью наполнить кровью всю пентаграмму. "Триаде" тогда пришлось кучу кланов на помощь звать, массу наемников приглашать. Пол Кван—Тонга в руинах лежало. Город чуть под длань Тьмы не ушел, Молох, наверное, уже победу праздновал. Еле–еле мы тогда демонов обратно в Пекло загнали. С тех пор Дракон на каждую двенадцатую премьеру сам сюда ходит. Вместе с Госпожой Вонг. Устраивают тут увертюру.

Ближайший Проклятый заметил нас, наверное, между нами было меньше двадцати метров, а у него было прокачена "Наблюдательность". Бросив метелку, он подскочил к нам и уставился на нас своими маленькими заплывшими глазками. Злости в этих глазах хватило бы и на десятерых.

— Натуральный бес, — сказал Прив.

Я промолчал на этот раз. Как люди там, в моем мире представляют беса? Вот так и выглядел этот Проклятый, стоявший в метре от нас. Свиное рыло, заросшее грубой и редкой щетиной. И увенчанное коровьими рогами. Тело с выпирающим жирным пузом, тоже все покрытое щетиной. Ноги с выгнутым назад вторым коленом и оканчивающиеся лошадиными копытами. Хвост, длинный хвост с кисточкой на конце. Типичный бес.

— И, все–таки, это люди. Проклятые, но люди, — сказал я. — У бесов совсем другие характеристики. Я тоже немало их повидал.

— Как же это они? Как они стали такими?

— Проклятие, — я опять пожал плечами. — Геката оказалась

слишком жестокой, а ее наказание слишком чудовищным.

— Не представляю, как она сделала такое с ними?

— Такими они сделали себя сами. Геката всего лишь сыграла немного на их чувствах, эмоциях и желаниях. Не на всех. Лишь на самых низких. Тщеславии, жадности, зависти, гордыне. Подлости. Злобе.

Стоявший напротив нас Проклятый внимательно слушал меня, пятачок его двигался из стороны в сторону, как будто он еще и принюхивался ко мне. Глаза его наливались кровью все больше и больше, эманации злобы волнами шли от него. Бессильной злобы.

— Всего лишь немного усилила их чувства, — повторил я. — А такими они сделались сами. Винить в этом их состоянии Гекату было бы не правильно, ее вина минимальна. Она ведь, даже не сделал толчок в этом направлении. Она всего лишь убрала преграды. Немного. А идти в этом направлении или оставаться самим собой — это был исключительно их выбор. Они его сделали. Сами. И стали тем, кем стали. Не сразу. Постепенно.

Проклятый резко отвернулся от нас и огромными скачками понесся прочь, завывая на ходу.

— Фух, — изобразил вздох Прив. — Я уж думал, он нападет на нас.

— Нет. Пока мы не нападем на них, они на нас не сагрятся. Все так же, как и наверху.

— Ты уже решил, как мы их уничтожим? По одиночке? Выманивать в коридор будем?

Я покачал головой.

— Валить будем их здесь. "Инферно". Всех и сразу. Мое подавление защиты от огня должно нам немного облегчить задачу. Других вариантов я не вижу. Их просто нет.

Мое умение "Ярость", удваивающее силу заклинаний, длится всего десять секунд. На каст "Инферно" мне понадобится одна секунда и одна–две ее десятых. Значит, за время действия "Ярости" я смогу восемь раз применить "Инферно", а может и девять. Надеюсь, этого хватит на все пятьдесят Проклятых. Впритык, но должно хватить. Восемь уровней, что я сегодня взял там, наверху, и сорок статов, брошенных в "Интеллект", удвоенные сначала умением, а потом полученное еще и божественной репутацией, добавили мне немало силы магии. С учетом и ее неоднократного удвоения, задача с добычей рогов Проклятых становится не такой уж и невыполнимой. Девять заклинаний "Инферно" под "Яростью" должно хватить. Спасибо умению "Касание Огня". Без него все было несколько печальнее.

Только вот как продержаться эти десять секунд? Они же не

будут стоять и смотреть, как я тут пытаюсь их уничтожить, кастуя одно заклинание за другим. Они же набросятся сразу на меня. И завалят с одного удара.

— Прив, вот что. Дуй в самый конец коридора и не приближайся к залу. А лучше вообще за угол уйди, больше шансов, что волна от "Инферно" тебя не достанет.

— Я останусь с тобой, босс!

— Хочешь погибнуть, как там, в подземелье нетопырей на Сараке? Лети в конец коридора, спрячься там и не отсвечивай.

Эликсирами я упит, бафы тоже наложены. "Изменчивую силу магии" давно уже активировал. Перед активацией "Ярости" надо запустить голограмму в самый дальний конец зала. Жаль, десять секунд она не продержится, спадет. Да и эти Проклятые еще раньше поймут, что это обманка. Но хоть на несколько секунд она внимание их отвлечет, заставит кинуться в другой конец зала, даст мне немного времени. Все равно риск остается. Добраться до меня они смогут за пару секунд, всего–то несколько "Блинков" надо для этого. Есть у них умение, позволяющее серию этих прыжков совершить без задержки. До десяти прыжков бывает могут сделать один за другим.

Я оглянулся. Прив уже достиг коридора и сейчас выглядывал из–за его угла. Я махнул ему рукой:

— Прячься! Я начинаю!

Каст! И передо мной взметнулась огненная стена. Короткая, метров двадцать длинной, и не очень высокая, всего–то до потолка, но именно поэтому очень мощная. Высокая концентрация урона на точку пространства. Умный в нее не полезет. Я сделал шаг и вошел в стену, повернулся и сместился на несколько метров в сторону.

А Проклятые — далеко не дураки. Они и сейчас в эту стену огня не полезут, и потом, когда я буду бить "Инферно" по этому залу, тоже не рискнут. Даже если догадаются, что я прячусь в этой огненной стене, а они наверняка догадаются, они сюда не полезут. Потому, что — Проклятые. Даже если они достанут меня здесь, стена с моей смертью не пропадет. И тот, кто в нее влез, должен будет потратить время, чтобы выбраться из нее. Секунды, доли секунды, но при такой концентрации и этого может хватить, чтобы погибнуть. На это они не пойдут. Не в их привычках жертвовать собой ради других. Проклятые. Будут надеяться, что кто–то другой это сделает.

Активирую "Голограмму", сразу же за ней "Ярость", на оба умения уходит всего лишь миг, и начинаю кастовать "Инферно".

Даже если и залезет кто–то в эту стену, ему еще надо будет найти меня в ней. Ничего не видно в этом бушующем пламени, не

разглядит меня никто, разве только на ощупь найдет, а это — время, не факт, что кто–то успеет меня нащупать раньше, чем погибнет от пламени.

Мне тоже отсюда ничего не видно, но мне это и не надо.

Каст!

И сразу же начинаю следующий.

Даже сквозь стену огня я увидел яркую вспышку.

Каст!

Каст!

Каст!

И еще раз!

Мана кончилась! Пузырек с эликсиром, зажатый у меня в руке, моментально опоражнивается. Совсем не заметная задержка между заклинаниями. Всего краткий миг ушел на опустошение флакона с манной и восстановление своего резерва.

Еще каст! И еще! И еще! И еще один! Последний, сейчас спадет "Ярость". Уже упала!

И ни одной системки о убийстве!

Трачу секунду на то, чтобы достать еще один флакон с манной и опустошить его. И опять кастую "Инферно" одно за другим, уже без "Ярости". Урон, наносимый заклинанием, упал в два раза, ну и пусть! После первых девяти кастов у Проклятых здоровья должно остаться всего ничего! И таких заклинаний хватит!

Каст!

Каст!

Есть! Пошли системки о смертях Проклятых. Повалили одна за другой!

Каст!

Каст!

"Поздравляем! Вы получили новый уровень! Ваш уровень: 42.

Ваша выносливость увеличилась. Выносливость: +1.

Вам доступны свободные очки характеристик. Свободные очки характеристик: 5".

"Поздравляем! Вы получили новый уровень! Ваш уровень: 43.

Ваша выносливость увеличилась. Выносливость: +1.

Вам доступны свободные очки характеристик. Свободные очки характеристик: 5".

Опять кончилась мана. Достаю еще один пузырек из рюкзака и задумчиво верчу его в руках. Пить или не пить? Вот в чем вопрос! Системки об убийствах я не считал, но что–то мне подсказывает, что их столько же, сколько было Проклятых в этом

зале. Никто не мог выжить, есть ли смысл тратить такой, вовсе не дешевый эликсир, зря? Через пятнадцать минут моя мана сама восстановится.

Подождать?

Нет, не будем тянуть, мучить себя неизвестностью. Выпиваю эликсир и выхожу из огненной стены, держа наготове "Катюшу", а заодно и "Прыжок" на всякий случай.

Перед моими глазами предстает раскаленное помещение. Пол, потолок, стены — все полыхало яркими оранжевым и красным, а местами и белым цветом.

"Прив? Ты как там?"

"Живой, но сильно напуганный! Это было впечатляюще! Сам–то как?"

"Нормально. Сейчас остужу этот подвал и можешь подлетать сюда".

Только вот как его остудить? Использовать заклинание дождя, бытовуху из магии Воды? Так тут столько пара сразу будет, что все разнесет от его давления, от театра ничего не останется. Хм, а может так и надо сделать? Все равно я хотел его уничтожить, этот проклятый театр? Нет, в другой раз. Лишиться таких замечательных артефактов я не хочу.

Попробую я вот это заклинание из магии Воды. "Заморозка". Просто резкое снижение температуры. И никакой влаги. Просто резкое снижение температуры.

От холода я не был защищен и сразу почувствовал, как коченеют руки. Эх, погреться бы! Со всех сторон раздавался треск. Резкая перемена температуры заставляла колоться твердый камень, покрываться густой сетью трещин, в некоторых местах осыпаться песком и мелким щебнем. Ох, как удивятся Дракон с Вонг переменам в этом подвале! Хорошо, что я тут не причем. Судя по наполненности канавок кровью, тринадцатая премьера будет только через, примерно, шесть–семь спектаклей. Не думаю, что Папа Карло еще кому–то даст подобное задание, а без задания в этот подвал никто не наведается, просто нет смысла. А через семь месяцев столько воды уже утечет, что никто не свяжет мою скромную личность с этим подвалом. А если спросят — уйду в несознанку. Какой–такой подвал? Знать не знаю и знать не хочу, делать мне нечего, в подвал спускаться! Привел Мальвину к Папе Карло, получил артефакт, и был таков.

— Прив, лети сюда. Будем собирать дроп. Выковыривать его из этой застывшей лавы.

От Проклятых не осталось даже пепла, только наш законный дроп, разбросанный по всему подвалу, говорил о том, что еще совсем недавно в этом помещении обитало полсотни живых

существ. Не полсотни, меньше — всего сорок девять пар рогов удалось собрать нам. И еще почти десять тысяч золотых талеров. И прочего хлама, по моим прикидкам, еще на несколько тысяч.

— Босс, а это что за дверь? Куда она ведет?

Я посмотрел в указанном Привом направлении. Полукруглая двустворчатая дверь располагалась точно напротив единственного выхода из этого подвала. Незаметная издали, сейчас, когда мы оказались рядом с нею, эта дверь бросалась в глаза своей целостью, незатронутой моими заклинаниями. На фоне обгоревших стен, покрытых мелкими трещинами, закопченных, эти створки выглядели островком чистоты и благополучия.

— Не знаю, Прив, — ответил я и продолжил подбирать остатки дропа. — Никто не знает.

— Неужели никто не пытался открыть ее? — удивился Прив. — И узнать, что там за нею?

— Ну, почему не пытались? Многие пытались. Только никто не сумел ее открыть. Видишь рисунок?

В самом центре дверей, раскинувшись на обе створки, на простом дереве простой краской была нарисована трехлучевая звезда, на которую были надеты три переплетенных между собою кольца. Вокруг колец шла надпись на неизвестном языке. Какая–то клинопись.

— Это печать Молоха, Верховного бога Тьмы. На этих дверях его божественная защита. Ни один вор, будь он хоть самым крутым Грандмастером, не сможет их вскрыть. И им нельзя нанести урон ни физический, ни магический.

Я осмотрелся по сторонам. Вроде все, что можно было здесь собрать, мы собрали. Рюкзак забит почти полностью. Тяжеленные рога у Проклятых оказались. Я взял все сорок девять пар, что мы нашли. Если Папе Карло они понадобились в качестве ингредиентов, то наверняка и другим алхимикам понадобятся. Знать бы только, зачем? Не помню я, чтобы среди моих рецептов встречался такой ингредиент, как рога Проклятых. Ну, да ладно, выставлю на аукцион парочку, посмотрю на реакцию. Остальные себе оставлю, вдруг Папа Карло действительно рецепт философского камня создаст? Создал же он вечный двигатель, почему бы и философский камень ему юне создать?

— Все. Пошли отсюда, Прив. Нам спрятаться надо и переждать несколько часов. Где–то Кукольник бродит, не нарваться бы на него.

— Да что ты заладил, Кукольник, Кукольник! Завалим мы этого Кукольника!

— Угу, завалим, — буркнул я. — Он только магии Света

уязвим!

— И что теперь? Мы вот так просто уйдем отсюда и не попытаемся даже взломать эти двери? — возмутился Прив. — Даже не попробуем?

— Прив, бойцы не чета нам пробовали, и у них ничего не получилось! Дракон с Вонг каждый раз после увертюры пытаются это сделать и только зря время теряют! А у них урон на порядки выше нашего. Пошли скорее отсюда, пока Кукольник в этот подвал не спустился.

— Босс! Ну как же так! Давай хоть разочек попробуем! А вдруг именно нам повезет!

Я закатил глаза и тяжело вздохнул.

— Ладно, Прив. Смотри!

Отойдя метров на двадцать от дверей, я сформировал фаейрболл и запустил его в самый их центр, прямо в печать Молоха. Огненный шар ударил в двери и растекся по ним яркими оранжевыми сполохами, не оставив после себя ни единого следа. Прив подлетел к дверям и стал внимательно их рассматривать, чуть ли не носом тыкаясь в них.

— Ни царапинки, — огорченно сказал он. — А, может, надо другой магией попробовать? А? Может, Водой ударить? Или Землей? Или Смертью?

— Прив, у Госпожи Вонг все магии на уровне Грандмастера и она уже сто раз всеми этими магиями пыталась проломить эти двери. И ничего у нее не вышло! С чего ты взял, что выйдет у меня? Мы только зря теряем время! Торчим здесь, когда сюда в любую минуту может спуститься Кукольник. Пошли!

Я развернулся и направился в выходу в коридор. Прив уныло пристроился рядом. Мы прошли уже почти половину зала, когда Прив вдруг встрепенулся, повернул обратно и понесся назад, к двери, с криком:

— Нет! Я не могу это так просто оставить!

Я почувствовал, как перед самой дверью он перешел в режим бестелесности.

— Прив! — заорал я.

Белесая фигура Прива коснулась дверей в том самом месте, где на них была нарисована печать Молоха, и словно электрический разряд обрисовал контуры привидения, белесость на какой–то миг сменилось красноватостью, а в следующее мгновенье Прив исчез. За дверью. Просочился сквозь них. У меня отвалилась челюсть.

— Вот это да! — услышал я сквозь дверь восторженный голос Прива. — Босс! Тут полно сокровищ! Это просто пещера Алладина! Помнишь, ты рассказывал нам с Еленой про нее? Тут

горы золота!

Я стоял, широко открыв рот, и пялился на недоступную дверь, бывшую одной из легенд этого мира. О секретах, которые может скрывать эта дверь, были исписаны тысячи страниц форумов. И вот, какой–то питомец какого–то проходимца спокойно проламывается сквозь них, как будто, так и надо.

Я тихо рассмеялся. Как повезло мне, что у меня в питомцах привидение! Как не повезло Дракону, что у него нет в питомцах привидения! Фантастическое стечение обстоятельств! По всему миру таких как я, взявших себе в питомцы приведение, наберется всего ничего, сотые доли процента. Тысячные доли! И никому из них не посчастливилось попасть в этот театр, спустится в этот подвал, найти эту дверь. А мне — посчастливилось!

Сколько существует этот проклятый театр? Время до проклятия я не считаю. Один раз был прорыв демонов Молоха и три раза Дракон с Госпожой Вонг устраивали тут увертюру. Это получается, проклятому театру уже больше четырех лет. Премьера один раз в месяц, всего было, значит, около пятидесяти премьер. И мне повезло, что ни разу за все это время из тех, кто побывал в театре, не было никого с питомцем–привидением.

— Ну, рассказывал я, допустим, только Елене, — крикнул я. — А ты банально подслушивал.

— Я не подслушивал! — возмутился Прив. — Я слушал!

— Ладно–ладно! Не кипятись. Скажи лучше, что ты там нашел?

— Босс, здесь подвал почти по самые своды забит сокровищами! Золото, серебро, изумруды с бриллиантами! Оружие, доспехи, тряпки всякие! Деньги, украшения, да чего тут только нет!

Я нахмурился. Появилось у меня устойчивое подозрение, откуда все это там взялось. Кому принадлежали когда–то все эти вещи.

— Прив, возвращайся. Оставь все это там, не трогай. Все равно оттуда ничего не вынести.

— Босс, ты с ума сошел? — возмущение в голосе моего питомца невозможно было передать словами. Он просочился обратно чрез дверь и заколыхался передо мной, демонстрируя всем своим видом крайнюю степень осуждения.

У меня глаза на лоб полезли. Уже второй раз последние десять минут.

— Прив, как ты это сделал?

— Что именно, босс? — спросил насупленный и недовольный Прив.

— Как ты прошел с этим, — я ткнул указательным пальцем в

парные мечи в его руках, — через дверь? Как ты смог их протащить?

— Э, — Прив недоуменно посмотрел на оружие в своих руках. Потом оглянулся и посмотрел на запертую дверь. Пожал плечами. — Не знаю. Через двери я пролетел как обычно в состоянии бестелесности. Просто взял и пролетел. Прошел сквозь них, как всегда проходил сквозь препятствия.

— И это тоже прошло? — я опять ткнул пальцем в мечи в руках Прива. — Сквозь препятствие? Может, они не настоящие? Фантом?

Я пошел к Приву и коснулся одного из мечей. Никакой не фантом. Нормальный материальный предмет. Я поднял руку и коснулся Прива. Хотел коснуться — рука прошла сквозь него, не встретив никакого сопротивления. Я зажмурился, помахал головой, открыл глаза и опять потрогал меч. Аккуратно вынул его из руки Прива. Настоящий меч. Обычный отделанный золотом меч. Тяжелый. Если и были какие–то сомнения у меня, то после того, как я взял в руки эту тяжесть, они моментально развеялись. Похоже, этот меч не просто отделан золотом, он полностью сделан из золота. Или из свинца, но это вряд ли.

Я взмахнул мечом раз, другой, легонько провел лезвием по стене. Раздался противный скрежет металла о камень. Никакой это не фантом. Самый обыкновенный меч. Натуральный, что называется, только золотой. Вполне материальный.

Я отдал меч обратно Приву.

— Попробуй пронести его обратно, — сказал я ему.

Прив послушно взял меч и, развернувшись, просочился сквозь дверь. Вместе с мечами. Я ошалело уставился на то место на двери, где в нее вошел Прив. Не может быть! Этого не может быть. Просто такого не может быть. Я подошел к двери и потрогал ее. Тоже вполне обычная материальная дверь. По крайней мере, моя рука не просочилась сквозь нее. Обычная деревянная дверь, сделанная из твердых пород дерева и оббитая железом.

Я полностью обалдевший уставился на нее.

Через десяток секунд из стены, в полуметре от двери, выглянула голова Прива, а следом за нею высунулась рука и протянула мне шлем. Тоже золотой.

— Смотри, босс, какая замечательная вещь! Тонкой выделки. Искусной. Великий мастер ее делал!

Я автоматически взял шлем и некоторое время молча его разглядывал. Руки ощущали его тяжесть, чувствовали холод металла. Материальная вещь. Вполне материальная вещь. Только что, на моих глазах, перемещенная через такую же материальную преграду. Через каменную стену. Значит, дело не в двери. Дело

кое в чем другом. Точнее, кое в ком. В Приве дело. В его умении "Бестелесность". Ни о чем таком я не слышал и ни о чем таком не читал на форуме, когда выяснял, что за питомец мне достался и что за умения есть у него.

Я протянул шлем обратно Приву и, думая совсем о другом, сказал:

— Декоративный. Не боевой. Для понтов. Из того же комплекта, что и мечи. На приемах покрасоваться перед другими. Или в театр принарядиться. Говоришь, что там все помещение завалено подобными вещами? Понятное дело, откуда они там. Этим Проклятым, оказывается, ничто человеческое тоже не чуждо. Принесенным в жертву разумным эти вещи уже ни к чему, почему бы и не прикарманить их вещички? Все помещение, говоришь, забито? Сколько же народу они извели?

Прив взял у меня шлем, повертел его в руках, бросил на пол. Тяжелый шлем загрохотал по камню. А Прив опять исчез в стене. Через несколько секунд вновь появился и заколыхался передо мной.

— Босс, только не начинай морализировать. Там, за моей спиной огромное помещение, почти доверху, по самые своды, забитое сокровищами. Мы их честно заслужили. Мы уничтожили Проклятых. Эти сокровища — наши! Честно нами добытые в бою! Трофеи! Да что с тобой? Босс? Приди в себя!

Прив больно стукнул меня своими костяшками по голове.

— А? — я посмотрел на него. Помахал головой. — Ты чего, Прив?

— Приди в себя, босс! Смотри, что я там нашел!

И он поднял руки вверх. В них блестела синевато–серебристым цветом мифриловая кольчуга. Открыл ее свойства и присвистнул. Уникальный предмет! Это сотня тысяч золотых талеров на аукционе! Минимум сотня! Я разглядывал модификаторы и только качал головой. Крутая кольчужка! Это не какой–то там парадно–выходной вариант, это боевая вещь, воинская. Нет, от такой вещи я отказаться не могу!

Я забросил кольчугу в рюкзак.

"Вы перегружены. Грузоподъемность: 1780/1740.

Ваша скорость уменьшена. Скорость: — 10%"

А вот это плохо! Особенно плохо потому, что пока я разглядывал мифриловую кольчугу, Прив успел натаскать целую кучу всяких интересных вещей. И на этом не остановился! Я поднял украшенный изумрудами и самоцветами топорик, посмотрел его свойства. Ерунда, церемониальная вещь, но как блестит!

— Прив! — успел я окликнуть его, прежде, чем он, бросив

мне под ноги очередные два сверкающих золотом предмета, скрылся за дверью. — Не таскай всякую ерунду сюда! Что ты хватаешь то, что блестит? Смотри свойства предметов! Даже стальной клинок может оказаться дороже украшенной изумрудами и бриллиантами золотой вещички! Ценность не золотом определяется, а модификаторами!

Прив кивнул и скрылся за дверью. Некогда ему, бестелесность всего пятнадцать минут длится, скоро спадет. Надо успеть за это время натаскать побольше шмоток. Только все это зря.

Я оглядел сваленные в кучу предметы. Все это нам ни за что не унести, грузоподъемности не хватит. Надо выбрать самое ценное. Я опустился на корточки и начал перебирать предметы, разглядывая их свойства и прикидывая, сколько они могут стоить.

Уникальных вещей больше не было, зато попалась парочка Редких. Немало было и предметов, сделанных из мифрила, причем с вполне удачными модификаторами. Эти вещи надо обязательно взять, они сами по себе представляют большую ценность.

"Вы перегружены. Грузоподъемность: 1965/1740.

Ваша скорость уменьшена. Скорость: — 20%"

Как же плохо! Я с тоской оглядел все увеличивающуюся кучу перед дверями в хранилище. Столько еще предметов, которые я не проверил, а места в рюкзаке уже нет. Придется выбросить самое малоценное. Рога Проклятых пока оставлю, а от прочего хлама, доставшегося от них, избавлюсь.

— Прив! — опять крикнул я выскочившему в подвал приведению. — Почему ты только крупные вещи таскаешь? Где кольца, ожерелья, браслеты?

— Босс! Но я же не могу взять сразу несколько вещей! Только по одному предмету в руку!

— Прив, даже самое маленькое колечко может стоить в сто раз дороже, чем вот эти золотые латы, — я пнул ногой только что принесенный Привом доспех, полностью золотой, украшенный красивой серебристой чеканкой.

Эту вещь я точно не возьму. Слишком много весит, слишком много места займет. Но, посмотрев свойства доспеха и увидев его модификаторы, передумал. Еще одна Редкая вещь отправилась в мой рюкзак. И еще одна системка о перегрузке замелькала передо мной. А непроверенных мною вещей становилось не меньше, а только больше — уже целая баррикада высилась перед дверью, а Прив по–прежнему продолжал мотаться туда–сюда, вываливая передо мною все новые и новые вещи.

— Прив! И глянь там что–нибудь из тканевых вещей! Может

для мага что–нибудь стоящее попадется!

Кряхтя и вздыхая над каждой вещью, я продолжил перебирать их и самое ценное отправлять в рюкзак. Несколько раз опять промелькнули системки, оповещая об очередном перегрузе и соответствующей потери скорости. Пришлось, выкинуть часть проклятых рогов. Оставил всего двадцать штук — десять для Папы Карло, чтобы завершить квест и получить награду, и десять себе, на случай если Папа Карло все–таки создаст философский камень и мне когда–нибудь достанется его рецепт.

— Босс! Посмотри, что я нашел! — услышал я довольный крик Прива и закинул в рюкзак очередную понравившуюся мне вещь, круглый мифриловый щит.

"Вы перегружены. Грузоподъемность: 3250/1740.

Ваша скорость уменьшена. Скорость: — 90%"

— Все! Больше в рюкзак ничего пихать нельзя.

Я осмотрел высившийся передо мной вал вещей, в основном золотых, и вздохнул:

— Придется оставить все это тут.

— Как же так, — чуть не плача запричитал Прив, — мы все это богатство тут оставим. А сколько там еще осталось, знал бы ты! Я не уйду отсюда, пока все не перетаскаю!

— Не дури, Прив! Уходим!

— Возьми хоть это!

Он протянул ко мне руки, на ладонях которых лежало по одному колечку, одно золотое, а другое то ли медное, то ли бронзовое, не разберешь, все покрыто зеленой накипью. Я мельком глянул на них, даже не стал их свойства просматривать.

— Не могу, Прив! Я и так буду передвигаться, как улитка, а если еще что–то возьму, то вообще с места не сдвинусь! Хочешь, сам неси их.

Какой же несчастный вид стал у Прива! И я его понимаю, самого жадность душит. Жалко оставлять это все здесь, но… Перегруз девяносто процентов. А ведь большая часть вынесенных Привом предметов так мною и не проверена. Там вполне могут оказаться Уники или Редкие вещи. Легендарок там нет, их я по внешнему виду узнал бы, без всякого просмотра инфы.

Эх, был бы здесь Вальд с его грузоподъемностью, он бы всю эту кучу за один раз мог бы унести.

— Тогда я лучше это возьму, — буркнул Прив и, выбросив золотое колечко, подхватил здоровенный золотой нагрудник.

Я глянул на него. Бестелесность с Прива спала. Следующий раз воспользоваться этим умением он сможет только через сорок пять минут.

— Надо было элементалей оставить. Сейчас бы нагрузили их

этим добром и горя не знали, — пробурчал Прив.

— Никто из призванных существ не будет таскать твои вещи.

Так, под стенания Прива, изредка переругиваясь, мы двинулись к выходу из зала. Я еле двигался, а нам предстояло еще найти местечко поукромнее. И несколько часов провести там.

В конце коридора, к которому мы наконец–то подошли, стояла высокая черная фигура.

— Мастер Карлос! — обрадовано воскликнул Прив.

— Кукольник, — обреченно сказал я.

Развернулся и прыжком на восемьдесят метров перенесся в сторону противоположного конца зала.

— Прив, — что есть мочи заорал я, черепашьим темпом двигаясь дальше к стене и выкидывая из рюкзака только что с таким тщанием собранный шмот. — Накидывай невидимость! У него нет "видимого невидимого"!

Я оглянулся. У выхода из зала, там, где только что находились мы с Привом, стояла тощая мрачная фигура. Всклокоченные белые волосы словно ореол обрамляли изуродованное язвами лицо, перекошенное от злобы.

"Скрытность". Я мгновенно ушел в скрыт, пока он не разглядел меня и не блинканул ко мне. Прошептал:

— Жадность фраера сгубила.

Повертел в руках мифриловый щит, только что вынутый из рюкзака, и аккуратно положил его обратно. Теперь и выбросить ничего нельзя, услышит. Теперь так и придется с перегрузом передвигаться. Вся надежда на то, что зал большой, и я смогу от него держаться подальше. А как отойдет он подальше от выхода я туда и прошмыгну. Перегруз на "Прыжок" не влияет. А пока надо невидимость накинуть. Я начал кастовать заклинание.

Как хорошо, что у него нет умения "Видеть невидимое"…

И как плохо, что у него есть куча других, куда более опасных умений…

Кукольник сделал пару шагов и повернулся к выходу. Взмах рукой и выход затянула черная пелена. Там, где только что был проход в коридор, теперь стояла сплошная черная стена.

— Все. Это конец! — сказал я и прислонился спиной к стене. — Запер, зараза. Через "Вуаль Тьмы" мне не пройти.

Повертел головой по сторонам, посмотрел время. Ударил в сердцах кулаком по стене:

— Замуровали, демоны!

Шесть часов! Шесть часов составляет время респауна у Проклятых, да и у кукол тоже. Шесть часов Папа Карло будет Кукольником. Нет, уже меньше. Часов пять, а то и четыре. И все это время мне придется прыгать от него по этому залу.

Кукольник стоял на том же самом месте и вертел головой. Сейчас он видит пустой зал. Тут нет углов, просто большая круглая комната. Здесь негде спрятаться.

— Здесь нет никого. Что же ты стоишь? Видишь же, пустой зал. Ступай! Иди отсюда, — прошептал я.

Миг, и Кукольник уже в центре зала. "Блинк" использовал, зараза.

Я подобрался, приготовился к "Прыжку". Вот задачка! Использую "Прыжок" — спадет невидимость. Плохо — под невидимостью он меня и в шаге от себя не увидит. Но, с другой стороны, передвигаться я смогу только черепашьими шагами. Зато, используя "Прыжок", я смогу всегда держаться от него на приличном расстоянии. Только бы он не "блинканул" куда–нибудь рядом со мной. Остановлюсь пока на невидимости. А "Прыжок" всегда наготове буду держать. Ну и марафон мне предстоит — несколько часов непрерывной гонки. Пусть даже всего три часа — с момента, как прозвучал гонг, наверняка, уже три часа прошло. Все равно это много.

— О, только не это, — простонал я.

Кукольник исчез, а на том месте, где он только что стоял, появилось облачко тумана и начало медленно расползаться в стороны.

Только не это! Надеюсь, он не сможет покрыть всю площадь зала.

Туманная дымка вначале медленно, а потом все быстрее и быстрее распространялась по залу. Я вскочил. Надежды на то, что туман не доберется до стен, и я смогу отсидеться в оставшемся незатронутым промежутке, таяли, как дым. Что же делать?

Я завертел головой по сторонам в тщетной надежде найти что–нибудь для своего спасения. Пусто! Только дверь, за которую мне не пройти, куча хлама перед ней, пусть и золотого, но совершенно для меня сейчас бесполезного, и голые стены, покрытые мелкими трещинами.

Трещинами? Я сунул руку в одну из трещин, не руку даже, только пальцы. Пальцами другой руки ухватился за другую щель в каменной стене, и подтянулся. Нашел хлипкую опору для ноги и поднялся чуть выше. Оглянулся. Отдельные усики тумана уже подбирались к стене. И так по всему залу. Силен Кукольник. И магией Тьмы владеет, и "блинкует", да еще и способностями высшего вампира обладает. Что там у него еще в запасе? С его пятисотым уровнем у него может быть полно сюрпризов. Не удивительно, что Дракон вдвоем с Госпожей Вонг с ним еле–еле справляются. Я подтянулся еще выше. Тяжело, такое легкое ссохшееся тело лича, а держать его на кончиках пальцев тяжело.

Силенок не хватает, и чего я пожадничал и не кинул пяток единиц в "Силу"? Сейчас не выдержу и сорвусь! Я, ухватившись за очередную более–менее удобную трещину в камне, поднялся еще немного.

"Ваше умение "Скалолаз" улучшилось.

"Скалолаз" +1. Всего: 4/10".

О, боги! Я уже и забыл про это умение! А ведь не будь его, я бы уже стал жертвой Кукольника! Я бы не смог подняться по этой ровной, едва испещренной трещинами стене так высоко.

Подо мной медленно колыхалось туманное море. Туман полностью покрыл пол в этом зале, в высоту он поднимался примерно на полметра.

Надеюсь, у него не хватит сил заполнить весь объем этого помещения. Злая ироничная ухмылка исказила мое лицо. Минуту назад я точно так же надеялся, что у Кукольника не хватит сил дотянуться до стен, а сейчас подо мною колышутся хлопья плотного тумана.

Только я подумал об этом, как туманная дымка медленно стала подниматься вверх.

О, боги! Я хотел подтянуться повыше, но рука соскользнула, и я чуть не сорвался. Хорошо, что другой рукой держался за широкую удобную трещину. Нет, так дело не пойдет, моих сил элементарно не хватит, чтобы долго удержать меня на этой стене.

Я нащупал свободной рукой на поясе медный нож, свой старый медный нож, доставшийся мне еще от наставников в нубятнике под Некровиллем. Так и ношу его с собой все время с тех пор. Надо бы уже поменять на что–нибудь более серьезное. Глупо занимать слот этой никчемной безделушкой. Если можно надеть на себя какую–нибудь вещь, усиливающую тебя, то эту вещь надо одеть. Обязательно займусь этим, как только выберусь отсюда. Давно надо было заняться этим, да все время забывал как–то.

Я вогнал нож в широкую щель почти под самым потолком и ухватился за него обеими руками. Стало немного полегче.

"Ваш питомец погиб".

Только что подо мною было море тумана, медленно ползущего вверх, как в одно мгновенье оно исчезло, а вдалеке возле перекрытого "Пологом Тьмы" выхода появилась фигура Кукольника. И сразу после этого я увидел системку о гибели Прива.

Я закрыл глаза. Значит, этот туман смог подняться на уровень двух метров и задел Прива. Два метра от поверхности — предел для Прива, выше он левитировать не может из–за ограничения умения. И через темную вуаль Прив пройти не мог,

она бы его моментально убила. А бестелесность он совсем недавно уже использовал.

— Жадность фраера сгубила, — опять прошептал я. — Двух фраеров.

Кукольник опять превратился в туман. И на этот раз он не появился небольшим облачком в центре зала, а моментально, рывком заполнил собой почти половину всего объема этого, далеко не маленького помещения. Хлопья тумана неторопливо ворочались буквально в полуметре от моих ног.

И зачем только Прив полез за эту дверь? И зачем нам нужно это золото? Теперь мы потеряем гораздо больше — артефакты. Девять артефактов.

А вот фиг там! Прив убит. Шансов выбраться из этой ловушки у меня нет. Так что я тогда напрягаться буду?

Выход!

Нет никакого смысла еще и мне погибать. И терять честно награбленное. А, тем более, честно заработанное.

"Внимание! Ваш персонаж покидает игру не мгновенно. В целях безопасности нервной системы пользователя выход из игры осуществляется в течение 10 секунд.

До выхода осталось: 10 секунд".

А через шесть часов, или даже раньше, как только возродятся местные мобы, а с Кукольника спадет проклятие и он станет старым добрым Папой Карлом, я войду в игру и продолжу с этого же самого места.

"До выхода осталось: 9 секунд".

Давно всем известный трюк. Обычно его применяют, когда находишься где–нибудь в середине подземелья, а надо выйти в реал. Вот и выходят из игры, чтобы потом не начинать прохождение локации с самого начала. Питомец, правда, в таких случаях погибает — он довольно долго после выхода хозяина остается в игре, прежде чем исчезнет. Начинает блуждать по локации и рано или поздно нарывается на кого–то из опасных мобов.

"До выхода осталось: 8 секунд".

Зайду спокойно в игру через шесть часов. Хотя, зачем через шесть часов? Зачем сразу, как спадет проклятие? Не буду я торопиться. Завалюсь спокойно спать. Отосплюсь. На пробежку с Оксанкой сбегаю. Узнаю, как они на Валтасара сходили. Вдруг, завалили его? Ха–ха! Смешно!

"До выхода осталось: 7 секунд".

Что–то туман стал быстрее подниматься. Я поджал ноги.

Узнаю у Оксанки, как у нее дела с квестом обстоят. Удалось выполнить его или нет? Надо же, эпический квест получила на

сто пятьдесят седьмом уровне! Целеустремленная она у меня! Основная масса игроков не раньше двухсотого уровня получает этот квест. Очень редко раньше.

Шесть секунд…

Я покрепче ухватился руками за кинжал и еще выше подтянул ноги. Что–то этот туман совсем шустро стал подниматься. Так, глядишь, и заденет меня.

Пять секунд…

Я начал покрываться холодным потом. Руки мертвой хваткой вцепились в кинжал. Туман совсем рядом.

Четыре секунды до выхода.

Да что же это! Девять ценнейших артефактов! Второго такого шанса не представиться никогда! О боги! Как же не хочется их терять!

Три секунды! Еще целых три секунды!

Туман почти касается моих ног. Какие–то сантиметры отделяют его от меня. Вроде не должен чувствовать сердце, но чувствую, как оно бешенным молотом колотится в груди. Как же не хочется терять все это! Уник, редкие вещи, золото…

Две секунды.

Туман рядом. Я чуть ли не горизонтально вешу, ухватившись руками за кинжал. Пальцы онемели. Не чувствую их.

Одна секунда!

А главное артефакт! Девять книг Мастера Бартоломео! Увеличивающие силу магии в несколько десятков раз! Столько сил положил ради них. Столько надежд…

Я смотрел, как усик тумана касается моей ноги, и изо всех сил сжимал кинжал.

Выход!

Глава 11

"Путеводитель по Пацифиде. Класс: Артефакт…"

Я закрыл книгу и провел по ней ладонью. Нда… Пацифида. Девятый материк, о котором никто ничего не знает. Вчера, после выхода из игры, я полночи просидел на форумах и на официальном сайте "Битвы богов", ища хоть какую–то информацию об этом материке. Ноль. Ни в официальных релизах администрации игры, ни в сообщениях самих игроков Пацифида ни разу не упоминалась. Единственное, что было более–менее близко к этой теме из того, что я нашел на официальном сайте игры, так это упоминание в одной из легенд орочьего народа некоего Континента Му, давным–давно по воле богов погрузившегося в океанскую пучину. А про Пацифиду — ни строчки, ни слова. Нет такого материка в этом мире.

Но, вот маэстро Бартоломео Рича был уверен в обратном. Я всего лишь бегло пролистал этот фолиант, но и самого поверхностного ознакомления с его содержанием оказалось достаточно, чтобы у меня сложилось стойкое убеждение — эта его книга не выдумка, не фантастика. Путешественник писал о том, что реально видел. Судя по его запискам, Пацифида кардинально отличалась от всех остальных материков — там не было фракционного противостояния. На этом материке располагалось немало стран, некоторые из них довольно крупные, но, ни одна из них не следовала по какому–либо из основных религиозных Путей. Ни один город не был под дланью того или иного из Верховных богов. Странный материк.

Я достал из рюкзака карту, подошел к столу и разложил ее на нем. Бросил взгляд на известные материки. Кенол, Ченрод и Сарак — самые исследованные, у них были обрисованы не только береговые очертания, но и значительная часть прилегающих к берегам территорий, и даже некоторые внутренние области. Брея, если и уступала этим материкам, то только в южной своей части, выделяющейся на карте сплошным белым пятном.

У остальных материков — Маратона, Крида, Теона и Кинавы — были лишь скудно обозначены очертания. Не часто нужда забрасывала меня на эти континенты, да и не только меня — квестов, связанных с этими материками, в игре было мало, а желающих посетить их просто из любопытства еще меньше — цены на услуги Гильдии перевозчиков по доставке на эти материки просто зашкаливали за все мыслимые пределы.

Но не долго быть этим материкам безлюдными. Первое, что сразу бросилось мне вчера в глаза когда я открыл официальный

сайт игры, так это сообщение о том, что число зарегистрированных пользователей "Битвы богов" перевалило цифру в пятьсот миллионов. С ума сойти! Еще несколько месяцев назад число игроков не превышало и ста миллионов, а сейчас уже полмиллиарда. И это число увеличивается с каждым днем не несколько миллионов. Что, впрочем, неудивительно — наскоро пробежавшись по последним новостям, я узнал, что "Битва богов" осталась по сути единственной крупной он–лайн игрой, использующей капсулы виртуальной реальности. Все остальные виртуальные игры не могли похвастаться и десятком миллионов пользователей. А компании, ранее владевшие другими популярными играми с десятками миллионов игроков, закрыты по решению ссуда, их имущество распродано, вычислительные мощности и программное обеспечение, включая ИскИнов, переданы корпорации "Матрикс Инкорпорейтед", владеющей виртуальной игрой "Битва богов".

Я взял из стоявшей на столе подставки для карандашей угольный стержень и обвел на карте довольно обширную область, совсем не изученную и обозначенную на карте как часть мирового океана. Если где и мог располагаться девятый материк, то только здесь — сильно близко к нижнему, южному, краю карты, вдалеке от традиционных морских путей, вдалеке от других материков. Не удивительно, что Пацифиду не смогли обнаружить кланы, сплошь состоящие из фанатиков моря, постоянно бороздящих водные просторы. Те же самые "Корсары", к примеру. Те еще морские маньяки. Говорят, что они подмяли под себя несколько крупных островов, но точной информации об этом ни у кого нет. Я так думаю, что им вполне это по силам.

А может, они и этот материк нашли уже давным–давно, только молчат об этом. Вполне естественное для мира "Битвы богов" поведение — здесь каждый пуще ока хранит свои тайны.

Ладно. Я бросил угольный карандаш в подставку, свернул карту и засунул ее в рюкзак. С этим материком разберусь как–нибудь потом. Взял тяжелый фолиант и бережно поставил его на полку в шкафу, рядом с другими восьмью томами воспоминаний маэстро Бартоломео Рича. Осмотрел содержимое шкафа, пробежавшись глазами по его полкам. Да, обрастаем потихоньку имуществом, обрастаем. Еще недавно был гол, как сокол, а теперь у меня столько ценностей, что поневоле начинаешь задумываться об их дополнительной охране. Я закрыл шкаф и отошел в середину комнаты. Пора призывать Прива.

Когда сегодня поздним утром, даже скорее уже днем, отдохнувший и выспавшийся, я зашел в игру, то обнаружил себя падающим с пятиметровой высоты. Испещренная трещинами

стена мелькнула перед глазами, и я больно ударился пятой точкой о каменный пол. Мой вскрик привлек внимание парочки Проклятых, которые тут же подскочили ко мне, остановились в двух шагах и уставились на меня своими злобными глазками.

Я, потирая ушибленное место, неторопливо поднялся и огляделся. По подвалу слонялось полсотни бесов. Шмоток, натасканных Привом из сокровищницы и высоким валом нагроможденных перед ее дверью, уже не было. Успели прибрать бесы… Тьху! Какие бесы? У бесов в руках трезубцы обычно, а эти, очень похожие на бесов Проклятые артисты держали в руках метелки, которые сейчас им явно были ни к чему — пол и выбитые в камне канавы были девственно чисты. Огонь выжег всю кровь, ранее скопившуюся в этой огромной пентаграмме, и сейчас ее рисунок сверкал идеальной чистотой. Хм, Огонь оказался эффективнее заклинаний магии Света, по крайней мере после "Белого сияния", заклинания пятого уровня, которым Госпожа Вонг очищала пентаграмму от накопленной в ней крови, а заодно и весь подвал от суетящихся в нем Проклятых, не оставалось такого ощущения чистоты и стерильности, как после моей серии "Инферно". А может, просто на видеороликах это было незаметно.

— Что уставились? — буркнул я Проклятым. — Хотите повторения вчерашнего? Я могу это устроить. Легко! Мне лишний дроп не помешает.

Хотя, какой тут дроп — перегруз дикий, скорость снижена на восемьдесят процентов. До каморки Папы Карло час добираться буду с такой скоростью. Тут не то, чтобы еще дропа набрать, тут мысли лезут часть вещей из рюкзака выбросить, перегрузку уменьшить, скорость хоть немного повысить.

Но не буду я ничего выбрасывать, ничего малоценного у меня в рюкзаке не осталось. А шмотки вообще, если не на вес золота, то на вес мифрила. Тоже вопрос — что теперь с ними делать? На алтарь Ренда отнести — много репутации получу, может, даже уровень возьму, "Благосклонность". Хотя, это вряд ли. На аукцион забросить их — куча денег будет, вполне можно полностью свой прикид сменить, а то хожу в вещах пятого уровня. Стыдоба! Или, все–таки, лучше репу у Ренда прокачать? Денег у меня и так прилично. К тому же, мне до пятидесятого уровня не много осталось, а с этого уровня у модификаторов вещей серьезный качественный скачок происходит. Есть смысл подождать

Я поковылял к выходу из подвала. Встречные Проклятые, увидев меня, кидались ко мне, сверлили меня злобными глазками, пристраивались за мной, похрюкивая и рыча мне вслед. Вскоре за мной увивался целый шлейф из Проклятых, как свита какого–то короля. Знал бы я, что могу справиться с такой толпой

монстров трехсотого уровня, я бы по–другому распланировал бы свой поход в этот театр. Поступил бы, как Дракон с Госпожой Вонг поступают — начал бы с зачистки подвала от Проклятых, потом взял бы квест у Папы Карло, выполнил бы его, а потом и всех наверху зачистил бы.

Вспомнился один из роликов, виденных мною. Там Дракон и Вонг разделились у входа в этот подвал и пошли каждый вдоль своей стены. Дракон с двух–трех небрежных ударов, а иногда и с одного, разваливал Проклятых напополам, а Вонг вообще заклинаниями из магии Света по нескольку монстров за раз уничтожала. А в другом ролике они не стали тянуть — Вонг кастанула "Белое сияние" и от Проклятых в подвале не осталось и следа, если не считать, конечно, нескольких кучек редкого дропа.

А вот что я, в отличие от Дракона и Вонг, делать не стал бы, так это после уничтожения кукол и заколдованных зрителей пытаться убить Кукольника. Если у них это ни разу не получилось, то мне и подавно пробовать не стоит.

Выйти из подвала Проклятые не могли и дальнейший мой путь к Папе Карло прошел скучно и неинтересно, встречающиеся куклы не обращали на меня никакого внимания, мотаясь по своим делам по закулисью театра. Также обыденно я сдал Папе Карло выполненный квест, вывалив на стол перед ним целую кучу рогов Проклятых. Получил свой законный приз и камнем возврата перенесся прямо из театра в свои апартаменты в Верхнем Вавилоне.

Каст!

И посередине комнаты заколыхался Прив. Я засмеялся.

— Прив, ты как Призрачный рыцарь! Тебе осталось только взять меч в другую руку и вылитый воин будешь! Может, хватит уже когтями сражаться? Может, пора уже это делать по–взрослому?

Прив наклонил голову и посмотрел на себя, перевел взгляд на золотой щит, зажатый подмышкой одной руки, на бронзовее колечко, лежащее на ладони другой, и замотал головой:

— Не, босс, не получится! Я бы с радостью, но у меня нет умений соответствующих. Ни щитом, ни мечом я пользоваться не смогу, — он изобразил тяжелый вздох, а, может, и на самом деле тяжело вздохнул. — А когда–то умел и то, и другое.

Мы немного помолчали. Я показал на колечко в его руке, спросил:

— Что это? Помнится, ты золотое кольцо выбросил, щит вместо него взял, а это вот бронзовое оставил. Что–то ценное?

— Посмотри сам, босс!

Прив протянул ладонь с лежащим на нем кольцом ко мне.

Я взял его, повертел в руках. С виду обычное простенькое бронзовое колечко, без всяких украшений, все позеленевшее от старости. Вряд ли у этого кольца могут быть сильные модификаторы. Не похоже. Я открыл его свойства.

И опять засмеялся. Поднял голову и посмотрел на довольную рожу Прива.

Поход в театр явно удался! Я рассматривал информацию о лежащем на ладони кольце и тоже довольно улыбался.

"Последний шанс. Класс: Артефакт. Тип: Индивидуальный.

Свойства: в час неминуемой опасности это кольцо поможет избежать ее.

Открывает стационарный телепорт из любой точки мира в любую точку мира.

Доступное количество использований: 1.

Время на активацию — 2 сек. Время действия телепорта — 2 сек."

Два артефакта за один поход! И пусть этот артефакт — одноразовый, все равно он представляет собой немалую ценность.

— Стационарный телепорт! — воскликнул я. — Переносной! Стационарный, но переносной! Невероятно!

Я надел кольцо на палец правой руки, вытянул ее вперед и полюбовался. Покрытое зеленью оно не очень органично смотрелось рядом с другими кольцами, но эта мелочь меня не смутила. Зелень я ототру, приведу в приличный вид, и будет у меня два бронзовых кольца на одном пальце. Для этого мира это нормально.

— Прив, ну, молодец! Ну, удружил! Спасибо тебе огромное!

— Видел бы ты, сколько там еще всего! — с сожалением ответил Прив.

— Не печалься, Прив! Все, что не делается, все делается к лучшему! Пойдем, нас ждут великие дела! Заскочим к Ренду, а потом на аукцион, мифриловую кольчугу продать хочу. Это может быть выгоднее, чем, если на алтарь ее положить. Все–таки Уник. Такие вещи на улице не валяются.

— А потом куда?

— А потом — к озеру!

— Ну и где он? — спросил Прив, вертя головой по сторонам.

Мы стояли неподалеку от берега озера, метрах в сорока от кромки воды. Ближе подходить я не решился — мне отсюда было хорошо видно, как сновали в толще прозрачной воды элементали, изредка приближаясь к самом берегу, а иногда и вылезая на него.

— Погоди, скоро приплывет. Он уже недалеко, очередной круг заканчивает. Пошли вон на тот бугорок поднимемся, — я

указал на знакомый нам скальный выступ. — Оттуда лучше видно будет.

С пригорка резвящиеся в воде элементали были видны нам, как на ладони. Периодически посматривая на горизонт, из–за которого должен был появиться Малыш, я разглядывал резвящихся в озере водных элементалей.

— Сколько же их здесь, — я недоверчиво покачал головой, провожая взглядом проплывающих внизу, прямо под нашей скалой, сбившихся в стаю водных элементалей. — Целый косяк. Как будто стая рыб.

До острова, виднеющегося далеко впереди, по моим прикидкам было не менее пяти километров. И все это пространство было усеяно элементалями.

— Интересно, какой у них период респауна? — вслух подумал я.

— Полчаса, — сказал Прив.

— Что? — не понял я и посмотрел на него. — В смысле? Что значит "полчаса"?

Прив пожал плечами.

— Время до возрождения после смерти, респ, как ты говоришь, у них составляет тридцать минут. Тридцать минут, это половина часа, — снисходительно объяснил он мне.

— Не может быть! — воскликнул я. — Не бывает такого короткого респа!

Прив промолчал. Лишь только опять пожал плечами.

— Ты уверен? Откуда ты знаешь это?

На этот раз он ответил не сразу, долго молчал, а потом сказал:

— Не знаю. Не помню, откуда я это знаю, но то, что время на возрождение после смерти у этих элементалей составляет тридцать минут, это точно.

Я, открыв рот, смотрел на него несколько минут. А Прив спокойно разглядывал плавающих в воде элементалей, изредка поднимая голову и бросая взгляды по сторонам.

— Тогда у нас проблема, — пробормотал я.

— Какая?

— Все та же — как добраться до острова?

— Малыш поможет, — отмахнулся Прив.

Я скептически хмыкнул.

— Я тоже думал, что Малыш поможет. Переправит нас на остров. Но до этого расчистит путь, освободив проход до острова от элементалей. А на это ему понадобиться минимум час! А, скорее всего, больше!

Я расстроено посмотрел на темнеющий вдалеке остров. За

час Малыш преодолеет это расстояние, это если не будет отвлекаться на элементалей. А чтобы уничтожить всю эту уйму элементалей между нами и островом ему понадобиться гораздо больше времени. А потом еще час, чтобы вернуться за нами, и еще час, чтобы доставить нас на остров.

— Ну, и в чем проблема, босс?

Я тихо выругался.

— Проблема в том, Прив, что нам придется плыть через скопища этих монстров! — я махнул рукой в сторону озера. — А они магией бьют! Ледяными сосульками! И глыбы льда кидают, осколки от них во все стороны разлетаются. Мне одного такого осколка достаточно, чтобы отправиться на перерождение! А еще они водными бичами бьют!

Наш детеныш Кракена, конечно, глыба еще та. Если взгромоздиться на него, то все равно как на крыше трехэтажного дома будешь себя чувствовать — и широко, и высоко. Но не достаточно высоко, чтобы тебя не задели осколки от массы обрушиваемых на Малыша сосулек и ледяных глыб. Видел я в прошлый раз, сколько их ударялось в Малыша. Ему это хоть бы хны, но мне–то ни за что этот град не пережить! Что же делать?

— Может, под невидимостью спрятаться, босс?

— А толку? Ну, не увидят они меня, и что с того? От осколков это не поможет. Они и под "Скрытностью" меня не увидят — расстояние больше двадцати метров будет от поверхности воды до нас на спине Малыша. Или на голове. Или где там мы будем сидеть.

— Щитами укрыться? Щит от Воды больше девяноста процентов урона забирает. Девяносто пять, вроде?

— От одного заклинания, — уточнил я. — А заклинаний будет десятки. Да мне и пяти процентов от одного заклинания хватит.

Прив призадумался. Я тоже.

— Может, пустим его вперед, а сами за ним, метрах в ста? У тебя же есть "Ходить по воде"?

— Сам об этом подумал. Вариант. Другого ничего в голову не приходит. Но рискованно, Прив! Рискованно!

— Чем рискованно?

— Да они же не стоят на месте! — крикнул я и показал на воду. — Они же постоянно мечутся туда–сюда. Заметят и все, кранты мне!

— Так под невидимостью не заметят!

— Не могу я одновременно держать два заклинания. Или "Невидимость", или "Ходьба по воде".

Я в сердцах ударил кулаком по ладони. Что же делать?

Другого выхода нет, придется рисковать. Вся надежда на "Скрытность" и на то, что у элементалей нет прокаченной "Наблюдательности". Не у всех монстров высокого уровня есть это умение. Я бы даже сказал, что у большинства монстров его нет. Будем надеяться, что и у этих элементалей его нет. Рискованно, очень рискованно!

— Босс! Смотри! Плывет! Наш Малыш!

Увлеченный решением вдруг возникшей проблемы я перестал наблюдать за горизонтом и не заметил, как появился детеныш Кракена. Услышав крик Прива и посмотрев в указанным его рукой направлении, я увидел Малыша и опять восхитился открывшемуся зрелищу. Он двигался по водной глади, словно океанский лайнер, величественный и стремительный. Время от времени он замедлял движение и тогда вверх вздымались его щупальца, поднимая тысячи, миллионы брызг, а потом щупальца резко опускались и озеро в этом месте словно вскипало, огромные волны одна за другой разбегались окружностями по поверхности воды.

— Прив, глазам не верю, — я помотал головой. — Посмотри, какой у него уровень? А то у меня какие–то галлюцинации появляются.

До Малыша было несколько сотен метров метров, на таком расстоянии вполне можно перепутать какие–то данные. Надежное расстояния для рассмотрения свойств любого существа или предмета составляло не более восьмидесяти метров, и то, это только в том случае, если имелась прокачанное по максимуму умение "Наблюдательности" или "Внимательности".

— Шестьсот второй, — ответил Прив.

— Бред! Не может такого быть!

Ту же цифру видел и я. Нереальная цифра. Все–таки и на Приве сказалось расстояние между нами и Малышом. Тоже не смог разглядеть как следует свойства детеныша Кракена.

Я воспользовался умением "Волшебное око" и посмотрел на Малыша сверху, метров с сорока.

— Опупеть! — вырвалось у меня. — Шестьсот второй уровень! Фантастика!

— Почему, босс? Что тебя удивляет?

— Он же был пятисотого уровня, когда мы его призвали и выпустили в это озеро! — прокричал я. — Сколько времени прошло с тех пор? Меньше трех суток! И за это время он набрал целых сто с лишним уровней!

— Ну и что тут такого? — недоуменно пожал плечами Прив. — Вон, в театре Призрачный рыцарь за полчаса уровень взял. Даже меньше, за двадцать минут! Почему бы нашему Малышу не

взять сто уровней за трое суток?

— Прив, то, что в театре Призрачный рыцарь взял так быстро очередной уровень — не показатель. Не характерное явление! Обычно так не бывает. Знаешь, как прокачивают Призрачных рыцарей заточенных в Камни Душ? Призывают их первым призывом в каком–нибудь специально подобранном закрытом инстансе с возрождающимися монстрами и оставляют их там на несколько месяцев. А через полгода используют следующий призыв. За эти полгода они обычно достигают четырехсотого уровня! Полгода на сто пятьдесят уровней у них уходит! — интонацией подчеркнул я значимость моих слов. — И это притом, что они практически все это время занимаются прокачкой. Без отдыха, без перерыва, без выходных! Двадцать четыре часа в сутки, семь дней в неделю! И еще не надо забывать, что Призрачные рыцари прокачиваются с двухсот пятидесятого уровня, а это гораздо проще, чем брать уровни после пятисотого! Чем выше уровень, тем больше времени надо на его взятие!

Я перевел дыхание и уставился на Прива. Судя по его невозмутимому виду, мои слова его не впечатлили.

— Ну и что? — сказал он. — А ты посмотри на Малыша, как он их валит целыми пачками!

И он показал в сторону детеныша Кракена. Я посмотрел туда.

Малыш, только что расправившийся с очередной группой окружавших его элементалей, сделал пар махов щупальцами, отталкиваясь ими от воды, и переместился сразу на сотню метров. К нему сразу же бросилось не меньше двух десятков элементалей. Взметнулись вверх и сразу же ринулись вниз могучие щупальца, вода вокруг Малыша забурлила, закипела, полетели во все стороны осколки льда от разбивающихся о его тело ледяных глыб. Несколько секунд и все было кончено. Малыш опять сделал пару махов щупальцами, приблизившись к нам почти на сотню метров, и опять повторилось виденное нами только что представление.

— Видишь? — спросил Прив. — Несколько секунд и почти три десятка, или, пусть даже два десятка элементалей отправились на перерождение. Тысяча элементалей, пусть две, или даже три тысячи, и вот тебе и новый уровень! И много ему надо понадобиться времени с такими темпами, чтобы взять сотню уровней?

Я молча смотрел на приближающегося к нам Малыша. Наверное, мой питомец прав. С такими темпами за пару дней Малыш должен был уничтожить десятки тысяч элементалей. Даже с учетом разницы в их уровнях и, как следствие этого, пониженного количества опыта, получаемого Малышом, его

вполне должно было хватить на сотню уровней.

Интересно, а сколько всего уровней сможет набрать Малыш в этом озере? Рано или поздно, но ему перестанут давать опыт за убийство элементалей. Может это будет на семисотом уровне, а может и на тысячном! Ха! С помощником тысячного уровня можно уже будет подумать и о завоевании мира! Надо будет только определиться, кто у кого помощник.

— Ну, здравствуй, здравствуй, Малыш! — я похлопал по протянувшемуся ко мне толстому щупальцу и заглянул в огромные глаза ворочающегося у подножия скалы, наполовину вылезшего на сушу, монстра. — А ты подрос!

— Малыш, здорово! Как я рад тебя видеть! — вопил рядом Прив, стуча кулаками по этому же щупальцу. — Мы теперь самые крутые на Кеноле будем! Да что там на Кеноле! Мы теперь везде самые крутые! Сильнее нас никого нет! Шестисотый уровень! Мы любого победим!

Я усмехнулся. Надо немного охладить пыл моего питомца, а то, как бы он совсем берега не потерял.

— Не теряй голову, Прив! В мире найдутся и посильнее монстры.

— Да не может такого быть! Не верю!

— Прив, — сказал я, усевшись на щупальце Малыша и поглаживая его одной рукой. — Во–первых, все первосвященники Верховных богов имеют шестисотый уровень или выше. У Верховного жреца Виты, Верховной богини Жизни, вообще шестьсот тридцатый уровень. И это еще не все. У Безумного охотника — семисотый уровень, у Безумного шкипера — семьсот двадцатый. Есть и другие Безумные. А у Валтасара вообще девятисотый уровень!

— Ого! — спустя минуту сказал Прив. — А кто это — Валтасар?

— Демон. Из нижних кругов.

— Ха! Так это не считается! Мало ли что и кто там в Пекле может быть. Нет никакого смысла сравнивать с существами из нижних планов бытия!

— Ну, как тебе сказать, — задумчиво протянул я. — Так–то ты, безусловно, прав. Но вот только Валтасар ныне обитает не в Пекле, а вполне себе в нашем плане бытия!

— Упс…

— Вот тебе и упс! — рассмеялся я. — Ладно. Давай думать, как нам на остров пробраться? Никаких новых идей не появилось? С учетом нашего подросшего Малыша?

Прив замолчал, призадумавшись. Я тоже пытался придумать что–нибудь толковое, а главное — безопасное, автоматически

похлопывая рукой по щупальцу. Щупальце, лежавшее до этого спокойно, вдруг зашевелилось, заставив меня подскочить от неожиданности. А оно обвилось вокруг меня, аккуратно, я бы даже сказал, нежно обхватило меня и вознесло ввысь.

— Ох! Ох–х–ххх! — вырвалось у меня. — О–хо–хо! Ой–е–еееe! Йоооуууу!

Ощущения были, как будто с тарзанки прыгнул, только не вниз, а верх, настолько стремительный был перепад высоты. Я с восторгом смотрел вниз, до поверхности было не менее пятидесяти метров. Плотно, но осторожно обхватывающее мое тело щупальце Малыша вертикальной стрелой уходило вниз.

— Босс, — завопил Прив, успевший уцепиться мне за плечо своей костлявой рукой и сейчас вместе со мной взирающий на раскинувшиеся вокруг окрестности, — нас здесь ни один элементаль не достанет!

А Малыш между тем неторопливо сполз в воду, оттолкнулся от берега и, с каждой секундой увеличивая скорость, устремился к виднеющемуся на горизонте острову. Щупальце, которым он обхватил нас, он все так же держал вознесенным вертикально вверх. Передвигался детеныш Кракена с помощью оставшихся свободными щупалец, но это, как я понял, нисколько не сказалось на его скорости.

Водные элементали, мимо которых проплывал Малыш, устремлялись к нему, бомбардировали его ледяными сосульками и глыбами льда, осколки разлетались в разные стороны, но до нас не долетел ни один из них.

С каждым махом щупалец, с каждым десятком метров элементалей, увязавшихся за Малышом, становилось все больше и больше, град обрушивавшихся на него заклинаний становился плотнее, а Малыш, не обращая на это никакого внимания, спокойно и уверенно, словно ледокол, двигался по направлению к острову.

Минут через десять я оглянулся. Возле туши Малыша элементали клубились плотной массой, отставшие вытянулись длинной вереницей, следуя в фарватере из пенных волн, оставляемых Малышом.

— Их там уже несколько сотен, — нахмурившись, пробормотал я и посмотрел на остров.

Мы проделали меньше четверти расстояния, чуть больше пятой части, а за нами уже увязалась такая орава элементалей. При таком раскладе их скоро будет тысячи крутится вокруг нас. Я прикрыл глаза, положил ладонь на щупальце, обвивающее мое тело, и попытался прислушаться к чувствам Малыша. Спокойная уверенность в своих силах и непреклонное желание исполнить

мою волю — доставить нас с Привом на остров.

— Надеюсь, ты знаешь, что делаешь, — опять в полголоса сказал я.

Но беспокойство не оставляло меня. Наоборот, с каждой минутой оно все возрастало и возрастало. Слишком много элементалей следовало рядом с Малышом и за ним, постоянно его атакуя. Интенсивность бьющих по нему заклинаний возрастала.

А Малыш размеренно двигался вперед. Элементалей становилось все больше и больше. Я открыл свойства Детеныша Кракена и посмотрел на зеленую полоску, обозначавшую количество его жизни. Зеленая полоса медленно убывала. Пока еще медленно, но мы ведь не достигли даже середины расстояния, разделяющего берег озера и остров, а самое большое количество элементалей находилось как раз там. Если сейчас мощнейшая регенерация детеныша Кракена не успевает восстанавливать полученные повреждения, то, что будет дальше? Уже сейчас Малыш находится в фокусе атаки более тысячи элементалей, а что будет с ним, когда он окажется в фокусе атаки нескольких тысяч противников?

Я повернулся к тянущемуся за Малышом шлейфу из сотен элементалей и начал кастовать заклинание. Перед этим я опустошил несколько банок с эликсирами и использовал пару свитков с заклинаниями, усиливая свои характеристики, активировал "изменчивую силу магии".

Каст!

"Огненный дождь", заклинание пятого уровня из магии Огня, обрушился на вытянувшиеся вереницей тела элементалей. Я применил его на самых дальних противников, до которых только мог дотянуться заклинанием. Ближайших элементалей я бить не стал, опасаясь задеть щупальца Малыша. Посмотрев нанесенный моим заклинанием урон, я с досадой скривился. Меньше пяти процентов жизней унесло оно. Мало. Очень мало!

— Малыш, стой! — я заколотил кулаками по щупальцу. — Тормози, Малыш! Остановись же! Сейчас же остановись!

— Босс, что случилось! — Прив, все это время пристально смотревший на приближающийся к нам остров, недоуменно оглянулся на меня. — К чему эта задерживаться?

— У нас проблема, Прив! Посмотри на полоску жизни Малыша! Мы так не доберемся до острова! Да остановись же ты!

Последние мои слова предназначались детенышу Кракена и вроде они до него наконец–то дошли — Малыш стал снижать скорость. Все–таки на сколько проще с разумными. Я вспомнил Призрачного рыцаря. С одной стороны, я не мог его чувствовать,

и это был большой минус. Но с другой стороны, он обладал развитым разумом и никогда бы не стал так тупо переть на смерть, обуреваемой единственным желанием исполнить волю своего хозяина. Желанием, затмившим все остальное — и чувство опасности, и чувство самосохранения, и, как я подозреваю, чувство боли.

— В атаку, Малыш! — прокричал я, когда он полностью остановился, и послал соответствующий мысленный импульс.

— Босс, что ты удумал?

— Будем продвигаться к острову рывками, Прив. Уничтожать элементалей по частям, иначе они уничтожат нас вместе с Малышом.

Щупальца Малыша замелькали перед глазами, как гигантские маховики вздымаясь и опускаясь в считанных метрах от нас. Вблизи это зрелище было еще более завораживающим, но мне было не до зрелищ — я пытался помочь Малышу справится с нападающими на него элементалями, кастуя одно за другим заклинания "Огненного дождя".

— Феерическое зрелище, — услышал я слова Прива. Помочь он ничем не мог, так и висел у меня за плечом, вцепившись в него когтями.

Я продолжал долбить заклинаниям, пытаясь не задеть Малыша и при этом подставить под удар раскаленных капель как можно большее число элементалей. Кажется, мне не всегда это удавалось, время от времени падающие с неба огненные струи ударяли в щупальца детеныша Кракена.

— Уровень, — просипел я, опрокидывая в себя, наверное, уже десятый пузырек маны.

— Босс?

— Уровень взял, — бросил я. — Уже второй за сегодня. А Малыш молодец — щупальце наше как влитое держится. Не шелохнется! Кастовать удобно.

— Малыш тоже уровень взял, — ответил на мою реплику Прив. — Уже шестьсот третий. Вы тут не меньше пары тысяч элементалей убили.

Я посмотрел на остров, а потом перевел взгляд вниз, на беснующихся под ударами щупалец элементалей. Использовать заклинания, бьющие по площадям и наносящие массовый урон, сейчас не имело смысла. Основную массу элементалей мы уже уничтожили, а те несколько десятков, что пока еще бьются внизу, Малыш уничтожит и сам. Зеленая полоска у него снова поползла вверх. Точнее, вправо. Не важно. Главное, уровень жизни у него начал восстанавливаться, регенерация вновь выше, чем получаемый им урон. Замечательный у меня помощник! Просто

машина для убийства!

А до острова еще больше половины пути. Ничего, торопиться нам некуда, полдня еще впереди. Еще три–четыре остановки для разборок с элементалями, и мы достигнем острова. Меньше часа это займет, судя по только что закончившемуся бою. Я то думал, что он минут тридцать длился, а посмотрел на время и обалдел — меньше трех минут продолжалось сражение.

— Не торопись, Малыш, — я похлопал по щупальцу. — Давай сначала полностью восстанови здоровье, а потом двинемся вперед. С твоей регенерацией это много времени не займет. Не будем рисковать, впереди у нас самый сложный и самый опасный участок.

— Красиво!

Я стоял на песчаном пляже и с восхищением оглядывал окрестности. Рядом колыхался Прив, за спиной возвышалась огромная туша Малыша. Нам пришлось всего трижды останавливаться и устраивать побоище для элементалей. Я взял еще три уровня, теперь у меня сорок восьмой. А вот Малыш ничего не взял, так и остался шестьсот третьим, несмотря на то, что львиная часть убитых нами элементалей пришлась на его долю. Ну, ничего страшного, у него будет еще полно времени наверстать упущенное.

— Вот где курорт надо устраивать! — продолжал восхищаться я. — Если есть где в этом мире райский уголок, то это именно здесь. Никакой Бренив не сравниться! Прив, стой! — заорал я.

Прив, словно не слыша меня, как сомнамбула двигался вперед, в сторону виднеющихся в сотне метрах от берега густых зарослей лиственного леса. Я побежал вслед за ним, лишь только махнув рукой малышу и дав ему мысленную команду не уплывать далеко от берега. На всякий случай. Неизвестно, кто водится в этом лесу. Помощь малыша может оказаться не лишней.

— Прив, ты меня слышишь? Ты что–то чувствуешь?

Прив, не отвечая на мои вопросы, все так же целеустремленно двигался к кромке леса. Песок под нашими ногами сменился травой, сочной, ярко зеленой. Поначалу невысокая, вскоре она доходила нам до колен.

— Здесь.

Я, поспешавший за Привом, чуть не уткнулся ему в спину, когда он резко остановился перед каким–то валуном. Хорошо вовремя успел отвернуть в сторону.

— Что? Прив?

Он стоял, наклонив голову и уставившись на торчащий из травы валун.

— Здесь я умер, — рука его поднялась и указала на камень.

Я осмотрелся. Этот участок ничем не отличался от других. Ну, разве что наполовину погрузившийся в землю и заросший травой камень как–то выделял его на этой местности. Камень? Я более внимательно присмотрелся к валуну, подошел, выдернул несколько пучков травы, опустился на колени и руками впился в землю, пригоршнями стал отбрасывать ее в сторону. Потом опомнился и легким движением отбросил целый пласт, используя магию Земли. И отшатнулся. На меня смотрели огромные пустые глазницы. Это был вовсе не валун.

"Вы нашли место гибели Ледяного великана, ставшего привидением Приведение.

Вы получаете награду: 100 000 опыта, Ваш питомец может получить новый ранг — Призрак".

Я поднялся с колен и сделал шаг назад.

"Поздравляем! Вы получили новый уровень! Ваш уровень: 49.

Ваша выносливость увеличилась. Выносливость: +1.

Вам доступны свободные очки характеристик. Свободные очки характеристик: 5".

— Вот и все, Прив. Мы сделали это. Похоже, сами боги были против, все время мешая нам, подсовывая то одно дело, то другое. Искушая то одним, то другим. Но мы все–таки сделали это. Теперь с тобой будет все в порядке, а то последнее время ты сам на себя был не похож. Слышишь, Прив? Эй, Прив, ты что? Прив? Что с тобой?

Я метнулся к Приву, пораженный его не обычным видом. Обычно белесый, плотный, сейчас он был какого–то зеленоватого цвета, а еще… А еще, казалось, он стал прозрачным. Такое ощущение появилось, как только я посмотрел на него. Даже когда он принимал состояние бестелесности, он не был таким прозрачным, был внешне обычным самим собой — белесым.

— Прив, ты что?

Я пытался схватить его за плечо, но моя рука прошла сквозь него, почувствовав лишь легкое сопротивление.

— Прив! — заорал я.

— Я ухожу, хозяин. Мое время вышло. Прощай…

— Прив! Не называй меня так! Босс! Слышишь, Прив? Босс! Ты меня так называешь, Прив! Вспомни же! Я прошу тебя, Прив!

Я в отчаянии смотрел как все больше и больше растворяется в воздухе тело Прива. Моего Прива. Моего питомца. Моего спутника, с которым мы прошли через столько испытаний. Моего друга.

— Прив, как же так? Мы же нашли твои останки? Ты не

должен исчезнуть. Нам же так сказали. Ты же призрак теперь, а призраки не развеиваются сами по себе. Прив?

Прив только смотрел на меня огромными печальными глазами–блюдцами и молчал. А тело его становилось все прозрачнее и прозрачнее.

— Боги, как же это так… — прошептал я. — Что же делать? Призраки не исчезают просто так. Исчезнуть может только привидение. Прив — привидение! Не призрак! Как? Что надо сделать? Почему нигде об этом ничего не сказано? Прив! — заорал я. — Как изменить твой ранг?

— Я не знаю, хозяин, — раздался еле слышный шелест.

Быстро открыв окно интерфейса, я нашел записи системных сообщений и просмотрел последние. Нет, ничего нет. Никакого сообщения на тему, как изменить ранг питомца, как из привидения сделать призрака. Закрыв окно с системными сообщениями, я быстро взглянул на Прива — он стал совсем прозрачным, только неясные контуры выдавали его присутствие — и открыл его настройки. Первое, что бросилось мне в глаза, это была мерцающая строчка с именем питомца и пульсирующий рядом вопрос:

"Для изменения ранга Вашего питомца вы должны дать ему новое имя или подтвердить прежнее.

Желаете дать новое имя своему питомцу:

Да/Нет.

Внимание! Отказ от изменения имени питомца будет означать подтверждение его прежнего имени".

Жму "Да" и одновременно с этим проклинаю богов. Вот зачем они надоумили дать моему питомцу имя "Приведение"? Оно ведь совсем не подходит призраку! А значит, надо менять имя, а это время. А мгновенья текут, а каждое из них может быть последним для Прива. Вдруг, пока я ломаю голову над новым именем, пока набираю его, Прив полностью развеется?

Думаю так, а рука в это время набирает в открывшемся окошке заглавную букву "П".

Очень хочется оторваться от писанины и посмотреть, как там Прив. Но нельзя, каждая секунда на счету. Набираю букву "р".

А боги жестоки! Это их проделки! Дотянуть до самого конца. В окошке появляется буква "и" и сразу вслед за ней буква "з". Может, хватит и этого? А рука сама собой вводит букву "р". Несколько лишних букв — это всего лишь пара мгновений. Появляется буква "а". Зато у Прива будет новое полноценное имя, а не какой–нибудь обрубок. Последняя буква в имени — "к".

Закрываю глаза и замираю. Боюсь пошевелиться. Вокруг тишина. Неужели не успел?

— Босс? С тобой все в порядке?

Устало опускаю плечи и чувствую, как дурацкая улыбка растягивает губы. Поднимаюсь, поворачиваюсь на голос и открываю глаза. Мой взгляд упирается в кожаный ремень, подпоясывающий звериную шкуру, прикрывающую половину груди, а ниже пояса расходящейся короткой, до колен, юбкой, отдаленно напоминающей шотландский килт.

Медленно задираю голову, рассматривая новую ипостась моего питомца. Если Прив был белесым, то этот громадина скорее синеватого оттенка. Неравномерного, слегка дымчатого.

В одной руке великан держит небольшой круглый щит. В другой секиру.

Открываю его свойства и присвистываю — двести пятидесятый уровень. Тяжело вздыхаю. Теперь мне опята будут давить еще меньше. Даже если я не буду призывать Приза, все равно система будет учитывать его уровень и урезать мне опыт. Идиотская формула. Несправедливая. Кстати, о системе, что там за сообщение только что промелькнуло?

"Ранг вашего питомца изменен на: Призрак.

Вашему питомцу доступны новые умения: "Душераздирающий крик",

"Изменение формы (мнимая трансформация)".

Любопытно, но с умениями разберусь потом. Сейчас меня больше интересуют другие параметры моего питомца. Внимательно их рассматриваю и поражаюсь. Крутой у меня питомец оказался. Знал бы я, будучи паладином, что апгрейд питомца так круто изменяет его параметры, обязательно докачал бы свою фейри до сотого уровня. А может и не стал бы этого делать, так и оставил бы на пятидесятом — на всех форумах написано, что толку от прокачки фейри выше пятидесятого уровня нет никакого. Как, впрочем, и у остальных питомцев.

— Приз, у тебя интеллекта больше, чем у меня, — я задрал голову и посмотрел на своего питомца.

Он стоял лицом к берегу и пристально в него вглядывался. Потом произнес:

— Я помню.

Приз поднял руку, указал на расстилающийся перед нами живописный песчаный пляж, которому позавидовали бы лучшие курорты моего мира, и сказал:

— В этом месте мы вышли на берег.

Приз сделал несколько шагов в сторону озера и остановился. Минуту он молчал, а затем продолжил:

— Они опережали нас всего на полчаса, когда мы достигли озера. Нас было двести ледяных великанов, все 250–го уровня.

Четыреста магов, ни одного ниже 150–го уровня, и десять тысяч нагов, ни одного ниже 300–го уровня. Я был старшим в этом отряде. Хаос доверил это дело мне.

Я, до этого момента смотревший на берег, вскинул голову и удивленно уставился на Приза. Хаосом называли Верховного бога этой фракции. Бог Хаоса — Хаос. Просто. Лаконично. Изящно. И вполне в духе Хаоса. Другого имени у него не было.

Получить задание от бога, да не просто от бога, а от Верховного бога фракции — такого в игре никогда еще не было. Если бы такое было, я бы обязательно об этом знал, даже моя нелюбовь лазить по форуму не помешала бы. Если бог хотел кому–то дать поручение, он делал это через своих жрецов.

Приз склонил голову, синеватое лицо его — посерело.

— Маги колданули и мы пошли по поверхности воды. Это была ловушка. До нас здесь прошли титаны. Мы были на полпути к острову, когда водные элементали стали возрождаться.

Он снова замолчал и надолго задумался. Я, затаив дыхание, ждал продолжения.

— Когда мы, отбиваясь от элементалей, вышли на пляж, — Приз показал рукой в сторону берега, — на нем нас уже ждали. Десять титанов, выстроившихся в ряд. Все 400–го уровня. И двадцать один маг. Шеренга из десяти магов стояла позади титанов и прикрывала их щитами. Один маг защищал одного титана. За этой шеренгой магов, стояли еще пятеро и держали щиты над первыми десятью. За ними — трое, потом еще двое. И в самом последнем ряду стоял всего один маг. В конце битвы нас осталось только двое — этот маг и я. Он стоял на коленях, ухватившись двумя руками за посох и оперевшись на него плечом, и обреченно смотрел, как я ползу к нему, цепляясь рукой, единственной оставшейся у меня, за землю. У него уже не было ни сил, ни маны, ни возможности что–либо сделать. Да и жизни у него почти не оставалось. Я убил его одним ударом.

— Мне даже было немного жаль его, этого мага, — после минуты молчания продолжил Приз. — Смотреть, как к тебе приближается твоя смерть, и не мочь ничего сделать — что может быть ужаснее? Обреченность плескалась в его глазах.

Он развернулся и вытянул руку в сторону горы, возвышавшейся в середине острова.

— Но был еще один титан. Главный в этой группе. Он не участвовал в битве. Он оставил отряд прикрывать свой отход, а сам ушел вглубь острова. И унес собой Сердце Хаоса. Я полз за ним, пока у меня хватало сил на это.

Приз подошел к своим останкам и сказал:

— В этом месте я умер.

Мы молчали. А что я мог сказать? Что сожалею? Скорблю вместе с Призом над ушедшим из мира живых ледяным великаном? Конечно, я сожалел. Конечно, я скорбел. Конечно, меня пробрал рассказ Приза. Только слова сейчас были совсем не нужны.

— Он и сейчас еще там, — рука Приза была вытянута в сторону возвышавшейся в центре острова горы. — Я чувствую это. И Сердце Хаоса с ним.

Приз повернулся ко мне. Когда он заговорил, голос его совсем не был таким, к которому я привык за все время общения Привом — то холодным и безэмоциональным, то задорным и веселым. Сейчас голос его пылал жаром:

— Я должен вернуть его Хаосу. Это мой долг. Он не опускал меня все время. Именно это гнетущее чувство все время давило на меня, когда я был привидением. Не позволяло мне упокоиться. Только я тогда не понимал этого.

Он рухнул передо мною на колени и произнес:

— Хозяин! Ты поможешь мне вернуть Сердце Хаоса?

Отмахнувшись от появившейся системки, я зло зарычал:

— Встань и никогда больше так не делай! И бросай эти свои рабские замашки. Может, кого–то и прет от осознания себя рабовладельцем, но меня лично от этой мысли блевать тянет. Никогда не хотел владеть разумными и не собираюсь этого делать и дальше. При первой же возможности избавлюсь от тебя! Возьму себе нормального питомца! Белого мишку! Не разумного! Простого и понятного! Обычного зверька! Который на задних лапках будет передо мной бегать, а я ему кусочки сахара скармливать и только радоваться этому! Без всяких, абсолютно не нужных мне, терзаний и угрызений совести!

К концу монолога я уже орал на поднявшегося с колен Приза, с покорным выражением лица взиравшего на меня с высоты пяти метров.

Я перевел дыхание и бросил:

— С Сердцем Хаоса, конечно, помогу. Мог бы и не спрашивать.

Так, а теперь надо глянуть, что там за системка мелькнула.

"Внимание! Вам доступно задание "Сердце Хаоса". Уровень задания: Эпический.

Вам необходимо найти Сердце Хаоса и вернуть его Верховному богу Хаоса

Награда за выполнение задания: на выбор.

Штраф в случае провала задания: отсутствует.

Желаете принять задание?

Да/Нет".

Я присвистнул. Задания эпического уровня могли давать только первосвященники Верховных богов основных фракций. И делали они это крайне неохотно. Чтобы получить такое задание, необходимо было добиться целых трех репутаций уровня "Восхищения" — с самой фракцией, с ее Верховным богом и непосредственно с первосвященником этого бога. Обычно эти репутации переплетались и повышение одной, как правило, отражалось и на других репутациях, но, все равно, добиться этого было не просто.

А добившись нужных репутаций и получив долгожданный квест, предстояло еще и выполнить это задание эпического уровня. Иногда это было не под силу целому клану.

Например, уговорить Безумного Зодчего построить новый Храм своему богу.

Или похитить у антагонистичного бога его питомца.

Или найти и убить Безумного Охотника.

Или Безумного Шкипера, бороздящего на своем "Летучем Голландце" просторы Большого театра. Ну, вы поняли…

Всего лишь найти и убить. И ничего, что тот же Безумный Охотник имеет 700–й уровень. Пустячок. Для двадцати тысяч членов клана, что может значить противник такого уровня? Да, ничего! Массой задавят. И найти Безумного Охотника — не проблема. Ну, бежит где–то, по какому–то материку, через леса и поля Безумный Охотник, ну и что? От гадалок не скроешься. Точное место они не укажут, но это и не надо. Примерная область известна, а дальше найти жертву — это дело техники.

Казалось бы, как все просто — найти и убить. Вот, только, тот же Безумный Охотник бегает не один. С ним бежит стая таких же безумных существ. И уровень у них — под стать хозяину. Вот и приходилось игроку, получившему квест уровня "Эпический" или заключать его в свиток и выставлять на аукцион, получая взамен восьмизначную сумму денег, или отдавать его клану. А клану, в большинстве случаев, приходилось призывать на помощь другие кланы. Своих союзников или кланы наемников. И платить им большие деньги за это.

И все ради опыта, которого отваливали много, очень много, и плюшки в виде предмета эпического класса. Иногда, правда, можно было получить и несколько эпических предметов из какого–либо комплекта, но это случалось крайне редко.

Вот такие вот задания эпического уровня.

И вот такое вот задание предлагает мне не Верховный жрец главного в пантеоне бога, а мой питомец. Мой друган Прив, превратившийся полчаса назад в призрака. И сменившего имя с моей подачи на Призрака.

И делать то почти ничего не надо — найти титана и завалить его. Одного титана. Всего лишь одного. Не Безумного Охотника, не Безумного Некроманта, не Безумного Друида. А всего лишь какого–то титана. Завалить, забрать это хаосное сердце и отнести его богу Хаоса.

И получить плюшку.

Эпическую вещь!

А, может, и целый эпический комплект! Я-то ведь один! Всего один! Совсем один! Если целому клану дают один предмет, то почему бы мне не дать за выполнение эпика полный комплект? По крайней мере, несколько вещей из комплекта просто обязаны дать.

— Надо бы их захоронить, — сказал я. Вот уж чего не делали в этом мире, так это не занимались никакими захоронениями. Останки погибших или умерших своей смертью существ, как разумных, так и не разумных, со временем исчезали сами. Иногда появлялись могилы на кладбищах, чаще — нет.

Но оставлять здесь останки бывшего тела Приза было… как–то неправильно, что ли. Не красиво. Не по–человечески.

Они здесь пролежали более сотни лет. Понятно, что это часть сюжетной линии. Атрибут квеста. Деталь сценария. Может, они еще пролежат столько же. А может, исчезнут через пару часов. Но, все равно, оставлять их не погребенными — было не правильно.

Приз осмотрелся.

— Только не здесь. Здесь царит Природа. Здесь царство Жизни. Не стоит омрачать это место могилой. Да и мне, порождению Хаоса, здесь было бы неуютно.

После этих слов Приза я тоже окинул окрестности. И во мне проснулся художник. Так захотелось запечатлеть окружающую нас красоту. Рисовал я средненько. Даже, скорее, плохо. Любой архитектор мог рисовать, но талант художника был не у каждого. Вот чертить я мог хорошо, мне это все говорили, да я и сам это чувствовал. А рисовать — не мог.

— Когда–нибудь я построю здесь свой замок, — сказал я.

Сложив останки ледяного великана в рюкзак и помахав напоследок Малышу рукой, и отпустив его заниматься своими делами, за что получил в ответ такие прощальные движения сразу нескольких его щупалец, я отправился вслед за Призом вглубь острова.

Меня переполняло нетерпение. Хотелось скорее разобраться с титаном, забрать сердце и получить свой эпический комплект.

Где там этот титан? А ну подать его сюда срочно! Мы его на винегрет искромсаем. Я сделал несколько пасов рукой и подхватил с земли сотворенный мною кувшин с легким

рубиновым вином. Сделал несколько глотков. Удачный день сегодня. И квест сдал, и Приз жив остался, да еще и эпическое задание получил.

Опять белая полоса? Она родимая, она! Я снова приложился к кувшину.

— Приз, а ты петь умеешь?

— Нет.

— Я тебя научу. Я и Прива хотел научить, да все руки не доходили.

Сделав на ходу несколько глотков, я предложил кувшин Призу. К моему удивлению, тот согласился, взял кувшин из моих рук и присосался к нему, одним махом выдув половину его содержимого.

— Хотел с ним на два голоса песню Рошфора и Миледи под названием "Лилон лила" исполнить. Партию Миледи ему отдать. Или арию Кончиты и Фернандо из этой… как ее… из оперы Пуччини… кажется… Или Хабанеру…

Мы продвигались в глубь острова. Проводником был Приз. Как–то знал он куда идти, чувствовал направление, в котором нам нужно двигаться. Как–то знал, в какой стороне находится Сердце Хаоса.

И охранявший его титан. Подлый похититель!

— Повторяй за мной, Приз:

Сегодня утром я был разбужен
и увидел в окно врага.
Прощай, Белла. Я ухожу к партизанам.
Una mattina mi son svegliato
O, Bella, ciao! Bella, ciao!
Bella, ciao, ciao, ciao!

— О, Белла, чао! Белла, чао! Белла, чао, чао, чао! — заорал Приз.

Когда–то, во время одной из битв войны Алых и Белых роз, мы стояли спина спиной с Командante, главой клана "Орднунг", второго клана в рейтинге "Битвы богов", отбивались от наседающих на нас врагов и пели эту песню. Нас тогда убили.

Это была самая длинная и кровопролитная война за все время существования игры. А все началось с мелкого конфликта между "Красной гвардией" и "Белой гвардией", двух из трех российских кланов, входивших в первую сотню топ–кланов игры. Позднее про эти два клана все позабыли — они были всего лишь одними из нескольких сотен кланов, воевавших по всему Кенолу и даже за его пределами, на других материках.

Мы шли с Призом по лесу и горланили песни.

На поляне траву

Зайцы в полночь косили
И при этом напевали
Странные слова…
Конец второй книги